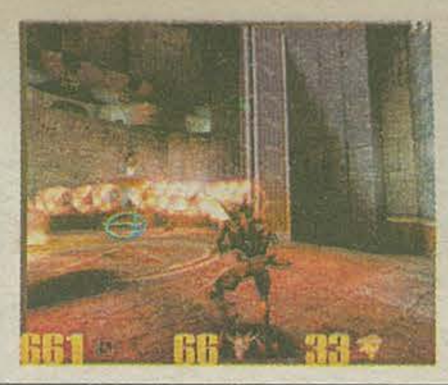


Действие происходит не в "далекой-далекой галактике" или где-то еще у черта на куличках, а в нашем мире. В мире, каким он станет через несколько десятилетий.
Стр. 9.



LOL III продолжает серию приключенческо-ролевых игр от компании Westwood. И по сравнению со второй частью претерпела целый ряд изменений.
Стр. 3–4.



Выпущенный iD Software великолепный конструктор под названием Q3: Arena стоит выше всякой конкуренции, и количество его модификаций уже подбирается к отметке 50.
Стр. 7.

виртуальные радости A·Z

компьютерная газета
Выходит ежемесячно с января 2000 года.
№3 (03), март, 2000 год.



В начале этого года в Лондоне Blizzard Entertainment анонсировала выход Warcraft III, продолжения к своему предшественнику четырехлетней давности Warcraft II. Те, кто ожидали эволюционное продолжение знаменитой игры, будут сильно удивлены, потому что самым главным новшеством является то, что Warcraft из нормальной стратегии в реальном времени преобразована в так называемую "3D universe" — полностью трехмерный мир и абсолютно новый тип стратегической игры.

военное ремесло — виток третий

Роб Пардо, продюсер и главный создатель Warcraft III, подчеркнул, что игра уже не будет стратегией в реальном масштабе времени. По его словам это "стратегическая RPG игра". Пока было управление ресурсами, огромными армиями и строительством — чаша весов склонялась не в пользу квеста, но с появлением вербовки героя и более тесного контакта с игровым миром ситуация порядком изменилась. Вместо того, чтобы командовать огромными армиями и таскать их по всей карте, вы будете управлять героями с небольшими группами боевых единиц. Хотя некоторые могут взволноваться — что вдруг Blizzard отказалась от жанра стратегии и создала RPG-игру. Но на самом деле никто ни от чего не отказывался, просто было добавлено много элементов RPG, но само ядро осталось ядром стратегии.

Наиболее заметная новая особенность игры — шесть рас, вместо двух, значительно более продуманная и проработанная история игрового мира и окружающей среды, 3D-движок и, конечно, дополнение многих RPG-элементов.

В Warcraft III вы можете играть всеми шестью расами, т.е. не только орками (orcs) и людьми (humans), как раньше. Новое зло спустилось на землю Azeroth, что привело к ссоре между орками и людьми, которая напоминала немногим большее, чем обыкновенную свалку школьников младших классов. Огромные демоны, называющие себя Горящий Легион — пламенные существа, которые были движущей силой орков в предыдущих играх, упали с небес. Они, теперь уже давшие о себе знать в мире Warcraft III, должны быть чудовищно сильны и ужасно злы.

Blizzard не комментировала другие три расы, но мы предположили, что по крайней мере одни могут быть Undead'ами, судя по screenshot'ам, которые мы видели, изображавшие группу орков, вторгавшихся в храм Паука, населенный Undead'ами. Пардо ничего не говорил про Undead'ов, но заметил, что будет много новых нейтральных единиц, равнодушных к любой расе. Хотя число рас теперь равно шести, Blizzard заявила: "Это совсем не значит, что будет шесть кампаний, но точно обещается, что со всеми видами врагов вы встретитесь в процессе игры".

История, Движок и Создание мира

История сосредотачивается на битве людей и орков против вторгшегося Огненного Легиона.

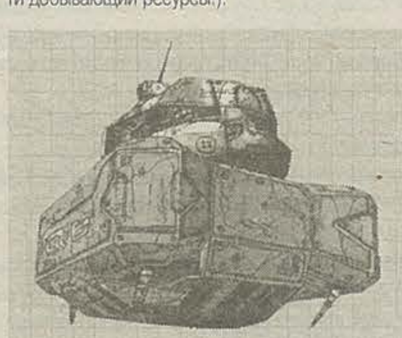
Смотри стр. 14–15

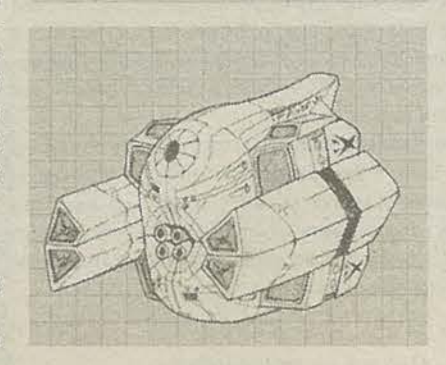
launchpad

homeworld cataclysm

Developer: Barking Dog Studios
Publisher: Sierra Studios
Target Release Date:Q2 2000

Уже сам Homeworld предложил абсолютно новый взгляд на RTS, а именно: взгляд из свободной камеры. И пусть не всеми это было воспринято на ура, однако уже то, что объявлено официальное продолжение, говорит о том, что людей, которых эта игра зацепила, оказалось немало. Во второй части ребята из Barking Dog обещают не отступать от ими же установленных стандартов и взять на вооружение опыт других компаний. В частности, нововведением станет такая известная нам по Starcraft вещь, как Support Slot. Теперь, чтобы поддерживать в рабочем состоянии какой-либо Frigate или Dropship, вам потребуется n-ое количество этих самых slots. Производится они будут кораблями поддержки и в очень небольших количествах крупными судами класса Carrier или BattleCruiser (Starcraft один в один). Другим нововведением обещают комплексный и разветвленный Upgrade, на наиболее высоких уровнях которого ваши корабли станут узконаправленными машинами смерти. Или почти непробиваемые щиты, или орудия, превращающие врага в пепел за считанные секунды. Также может быть нечто среднее между оружием, броней, мобильностью, но никогда все это вместе. НО, как обещают разработчики, на любой супернавороченный корабль найдется противодействие, стоит только хорошо подумать. В отличие от первой части, с ее практически одинаковым флотом у противника, в Cataclysm вас встретят Beast - полуорганическая, полутехническая раса, способная заражать корабли противника, беря их полностью под свой контроль. При этом суда, возможно, претерпят некие изменения в показателях, скорость станет больше, мощность и защищенность меньше. И уж конечно сюжетная линия не осталась без внимания, теперь вы не звездный шахтер, волею судьбы разметающий врагов по космосу, а несгибаемый генерал, по необходимости добывающий ресурсы:).

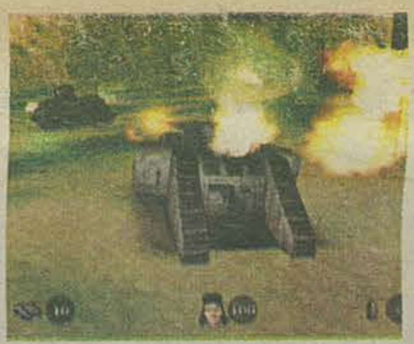




codename eagle

В очередной раз нам всем предстоит повоевать с собой. Нет, не преодолевать себя, пытаясь оторваться от компа и вспоминая, зачем завтра надо идти в универ:), а воевать с русскими агрессорами во времена Первой Мировой войны. Действие Codename Eagle вселяет нашу бес-





смертную душу в тело агента Red для борьбы с Российским империализмом. Конечно, в этом деле разработчики не могли не лажануться, и мы имеем счастье лицезреть надписи на ТАКОМ русском языке, за который нас с вами немедленно выгнали бы из школы. Слава богу, озвучивать русских солдат буржуины не стали, а просто добавили жутчайший русский акцент. По-моему, получилось у них неплохо и звучит все достаточно прикольно. Сам процесс игры типичный для FPS, но весьма сильный акцент сделан на боевой технике. Т.е. в любой момент игры вы можете сесть в первый же незанятый танк или самолет, который подвернется вам под руку. Причем управление сделано довольно реалистично, и, прежде чем крошить врагов из бортового оружия летучей этажерки, вам придется изрядно попотеть для того, чтобы постоянно не сваливаться в штопор. В некоторых миссиях это вообще единственный способ одолеть врагов, не заливая бескрайние просторы нашей общей родины своей кровью.

Однако очень сильно раздражает то, что для любого вида оружия используются одни и те же универсальные патроны, и из танков и самолетов стреляете вы также своей собственной амуницией.

Пускай графический движок не представляет из себя ничего особенного, и все то же самое вы могли видеть в Medal of Honor и Quake, однако все это, вместе с непередаваемым колоритом 20-х годов и изрядной долей юмора, создает весьма и весьма неплохую игру, сыграть в которую стоит наверняка.

Fallen One
Reboot@nestor.minsk.by

под прицелом john romero

Того человека, который появился в "Прицеле" сегодня, представлять никому не нужно, его слава, как одного из создателей жанра FPS, долетела, я думаю, даже до Бурятии и Папуа Новая Гвинея. Кто не помнит старого DOOM/ DOOM2 и первого Quake? Никто? 8-[ ] Не верю... Пусть они были не такими красивыми, как Q3A, не такими кровавыми, как Rise of The Triad, не с таким продвинутым интеллектом и движком, как Descent, — они все равно поражали балансом, там все было к месту. Об этом вам с пеной на губах расскажет любой авторитетный квакер. Даже сейчас, когда Кармак (John Carmak) и Ромеро (John Romero), стоявшие у истоков этих игрушек, уже фактически конкуренты, они все равно продолжают делать чудесные игры, которые не дают нам уснуть, сидя за компом. И в преддверии релиза Ion-Storm'овской "Daikatana" мы решили познакомить читателей с мнением автора этой игры.



John Romero: Привет всем!

Q: Daikatana уже близка к завершению, как вы думаете насколько успешной она будет, войдет ли она золото по продажам?

John Romero: Я думаю, это будет сразу после того, как игра выйдет, может, к концу мая, может быть чуть позже, но войдет обязательно:).

Q: Но Q3-то уже вышел и смотрится отлично, и играется в него великолепно. Как вы думаете, сможет ли DK обставить Q3A?

John Romero: Она и не будет с ним конкурировать, Q3A нацелена на чистый мультиплейер и наверняка сделана великолепно, Daikatana же полностью нацелена на Single, и я уверен, что в этом она сильнее всех существующих игр. Это просто две совершенно разные игры, и сравнивать их также бесполезно, как FPS и RPG.

Q: Вы показывали Daikatana Джону Кармаку? Если да, то что он сказал вам о ней, если нет, то что вы чувствуете как разработчик, оставшись без поддержки iD Software, добились ли вы того, чего хотели, когда уходили из iD Software?

John Romero: Нет, Джон не видел Daikatana, и не думаю, что его это сильно интересовало, он был слишком занят работой над Q3A. А в остальном, пока Daikatana не вышла, я еще ничего не добился. Но я работаю над этой игрой именно так, как я хотел работать, уходя из iD Software.

Q: Что вы скажете о конкуренции с другими играми, ведь сейчас совсем не та ситуация, когда Quake был в гордом одиночестве. Сможет ли Daikatana продержатся на вершине столь же долго? Будут ли поддерживаться моды DK, если они появятся?

John Romero: После того, как я сам провел много недель, играя в Daikatana Death Match, я думаю, что мультиплейерная часть DK займет играющих людей на ОЧЕНЬ долгое время. А модов, будет великое множество. Daikatana использует DLL для графического и математического ядра, но в отличие от Q2 с "gamex86.dll" библиотек будет несколько и изменять все вы сможете свободно. Все это дает мне право сказать: "Daikatana — игра полностью готовая для модов".

Q: Кстати, как переводится Daikatana? Как появилось это название?

John Romero: Daikatana — "Тяжелый меч" в переводе с японского, это самое главное оружие в игре, которое с вами от начала и до конца, в общем-то весь сюжет закручен вокруг него. А появилось оно очень просто: всему виной старый добрый Dungeons&Dragons. Слово мне так понравилось, что я решил использовать его в названии, и может быть даже в нескольких других проектах.

Q: Как вы думаете, несмотря на то, что Daikatana это SingleGame, во что будут рубиться люди, DeathMath в DK или Q3A. Что вы скажете о самой Q3A, в какую из игр вам больше нравится играть?

John Romero: На самом деле, в Q3A я не играл и о ней ничего сказать не могу. Но могу сказать, что DeathMatch в Daikatana самый быстрый, интенсивный и кровавый DeathMath, в который я когда-либо играл:). Однако до сих пор моей любимой игрой остается Doom2, за ней идет Quake и Daikatana в этом списке занимает третье место.

Q: А если не брать FPS, в какие игры вы играете и какая была первая игра в вашей жизни, когда это было?

John Romero: Мне дико нравится KronoTrigger, и еще, пожалуй, FinalFantasy III и Secret of the Monkey Island. А первая игрушка... По-моему, это были Space Invaders или Atari Racing.

Q: В последнее время почти все разработчики уделяют больше внимания внешнему виду помещений, ландшафтов и внешнего окружения, к великому сожалению, оставляя модели игроков на втором месте, благодаря чему мы имеем счастье лицезреть со стороны снайперскую винтовку более всего похожую на палку от швабры.

Такой подход прекрасно оправдывает себя в Single, но в DeathMatch все это вылазит наружу. В Q3A iD software отказалась от скелетной анимации в пользу повышения производительности, и поэтому движения и плавность анимации оставляют желать лучшего. Как вы относитесь к этому вопросу и что, по-вашему, в игре должно стоять на первом месте (после геймплэя, конечно)?

John Romero: В Daikatana все модели игроков и оружия очень тщательно смоделированы и прорисованы, наверняка "Палку от швабры" вы там не увидите, детализации моделей оружия уделено огромное внимание. А скелетную анимацию мы решили сохранить:). Но первых мест в хорошей игре не должно быть вовсе, то есть на первом месте должно быть ВСЕ, каждая деталь в игре должна быть отполирована до блеска.

Q: Уже столько раз говорили о том, что Daikatana использует сильно переработанный графический движок 2 Quake. Хотелось бы узнать, что все-таки изменили в старичке Q2, для того чтобы заставить его бегать, как молодого?

John Romero: Все:). Прежде всего физика, физика почти полностью вернулась к временам первого Quake, Air Control, гравитация и т.д. Графическое ядро изменено тоже весьма существенно, мы добавили 32-битные Alpha Blended текстуры, комплексные модели (как в Unreal), мультитекстурирование моделей, объемный туман, атмосферные эффекты, такие как дождь, снег, и многое, многое другое.

минские клубы — crossfire

Как известно, раньше считали, что "Все дороги ведут в РИМ". И наверняка тогда такое суждение было вполне оправдано для народа Европы. А дороги играющего народа так или иначе, но пересекаются всегда. Играть с кем-то живым гораздо интересней, чем с компом — против этого, я думаю, никто возражать не станет. И очень редко, кто может себе позволить держать дома сеть на несколько компьютеров для того, чтобы играть с друзьями (если, конечно, волею судьбы они не оказались живущими в одном доме). Поэтому все дороги играющего почти всегда приводят в клуб (много реже в I-net). По этому поводу к нам в редакцию пришло очень много писем с вопросами.

Сколько в Минске клубов?
Где они находятся?
Во что там народ играет?
Какие машины стоят?
Какие кланы там обитают?

Когда я задумался о написании этой статьи, мне показалось очень сложным удержаться от откровенной рекламы и сохранить объективность оценки. И, предвидя грядущие обвинения, могу со всей ответственностью заявить "За эту статью от руководства клубов Я НЕ ПОЛУЧИЛ НИ КОПЕЙКИ" и оценивал их с точки зрения человека, который пришел туда расслабиться и поиграть. Я думаю, что если людям интересно, значит статья назрела, раз назрела — надо писать. Чем и занимаемся.

The MATRIX

Пожалуй, самый молодой клуб в Минске, но, тем не менее, один из самых быстроразвивающихся. Приятно смотреть на людей, которые действительно ЗАНИМАЮТСЯ клубом. Во что это выливается, вы можете судить сами.

30 компов Celeron — 500 Viper 770 Aureal Vortex. С 15-17-дюймовыми мониторами.

И что сразу бросается в глаза — Switch 3com Superstack 24p (по моему мнению, на данном этапе такая аппаратура просто не нужна, но с другой стороны, клуб собирается расти).

Очень приятно удивляет расположение, никаких полуподвальных помещений и ставшей уже привычной тяги к кольцевой автодороге. Да и сама атмосфера клуба — картины Нароямы на стенах, люди — все ведет к тому, что The Matrix станет тем, чем стал Orky в Москве. Скажу вам по секрету, Matrix собирается в скором времени поставить несколько плат на GeForce и шлемов виртуальной реальности VFX, которых, по моим сведениям, нет еще ни в одном московском клубе.

Еще одним приятным сюрпризом стало отличное отношение руководства клуба к идее проведения всяческих турниров, и причем, в отличие от многих других клубов, люди понимают, что зарабатывать на этом деньги просто нельзя. Но если вы сунетесь с идеями турнира по Starcraft/BroodWar, будьте готовы к тому, что вас встретят в штыки.

Директор — ярый поклонник Age of Empires и Total Annihilation, и в этих играх порулит почти любого, а StarCraft он не любит совсем (но мы-то знаем SC рулит:).

Так как клуб еще очень молод, клубных кланов там пока нет. Хотя мной были замечены представители LAG'ов, Znich'ей и клана NC. Так что возможно в очень скором времени кто-нибудь из них обретет в the Matrix свое клановое логово.

По игрушкам можно сказать только то, что практически все новинки вы наверняка сможете там увидеть, и идут они вполне прилично (благо аппаратная база на уровне).

Общая оценка клуба: Профессионально сделано, профессионально оформлено, профессионально поддерживается, вот, пожалуй, и все, что можно сказать о The Matrix.

Enclave:

Чаще всего, сначала появляется клуб, а потом клан при клубе. Но иногда бывает и так, что сам клуб появляется при клане. И отличный тому пример — Enclave — клан и клуб.

Клан создал клуб для клана, и заодно для тех людей, кто захочет с кланом сразиться или просто отдохнуть. Получилось у них, по-моему, неплохо, и компы неплохие, по уровню компьютеров клуб, пожалуй, будет в чем-то похож на Matrix. И что действительно видно из их работы — на достигнутом останавливаться они не собираются, и количество компов, когда-то ровнявшееся цифре десять, потихоньку растет.

Очевидные минусы Enclave: очень небольшое помещение и не большое количество компьютеров, по последним данным всего 11 штук.

Очевидные плюсы: близкое к центру города расположение.

Естественно, не надо объяснять, что на Enclave клубе вы всегда встретите кого-то из Enclave клана. И если вы суровый игрок в третий Q, то я уверен, что на Enclave вы встретите достойных соперников.

Тем более что [Enclave]Apple вошел в 5 лучших на турнире ПАКК. Игрушки в Enclave тоже в полном порядке, самые актуальные игры Q3, HH Oposing Force, доходят до клуба без опозданий и работают без всяких тормозов.

Общая оценка клуба: начато неплохо, для роста простор есть огромный, и если рост не остановится, вполне возможно, через какое-то время это будет один из лучших компьютерных клубов Минска.

Black Dragon

Клуб, в общем-то, неплохой, и помещение у них большое, пожалуй даже для проведения турниров клуб подходит как никакой другой в Минске. Однако, как всегда, существуют объективные "но".

Хотя машин в клубе много, далеко не все компьютеры можно считать "удовлетворяющими сегодняшние потребности", Q3 на многих машинах тормозит. Хотя, насколько я знаю, этим вопросом руководство собирается заняться очень серьезно.

А расположение клуба... Вот она, пресловутая тяга к кольцевой. Я, конечно, понимаю, сколько стоит аренда помещения в центре Минска. Но когда от метро в клуб ехать 40 минут, а потом еще с километр пробираться полем, тут уж вы меня извините, ничего хорошего я об этом сказать не могу.

Правда, уже почти полгода ходят слухи о том, что руководство вот-вот запустит микроавтобус от ст.м. "Восток" к клубу. Но пока все это только слухи.

Само помещение клуба просто отлично, все продумано: и курилка с креслами, и просторный зал. Да и оформление клуба сделано вполне прилично и создает очень специфическую атмосферу.

Соответственно с уровнем машин, игрушки в BD тоже не фонтан: QII, BW, NFS etc. QIII (на машинах в зале не на всех), однако мной был замечен руль для автосимуляторов, чего пока я не видел ни в одном клубе (за исключением Matrix), но общей ситуации это никак не меняет.

Однако стоит только открыть дверь в Znichky — и ситуация кардинально меняется, и машины на уровне, да и класс игры у Znich'ей будь здоров, и составить компанию в Q2/Q3 и SC/BW могут запросто, жалко только, что там стоит всего 5 компов, а не 35.

По воскресеньям в BD проводятся турниры по "Magic the Gathering", можно посмотреть, как играют профи, да и просто

под прицелом john romero

Q: А звуковое оформление?

John Romero: MP3, вся музыка будет в этом формате, однако каждый игрок может составить свой MP3 playlist и слушать то, что ему больше нравится.

Q: По вашему мнению, что является самым слабым звеном Daikatana, чему вы уделяли самое большее количество времени? Что из того, что вы не успели вложить в Daikatana, войдет в продолжение?

John Romero: Мы успели все:). Daikantana2 будет в корне отличаться от DK, подход будет абсолютно новым. Но до тех пор, пока игра не вышла, ее слабых мест мы знать просто физически не можем. А самое большое количество времени мы уделяли проработке эпизодов.

Q: По вашим словам можно судить, что Daikatana вобрала в себя Q2 и Q1 и смешала их в нужной пропорции. Но ведь, как известно, есть много игроков, которым нравится именно стратежный компонент Q2, именно то, что скоростью и нахрапом там не возьмешь. Как вы считаете, много ли Q2керов будет играть в Daikatana?

John Romero: Если игроки в Quake 2 захотят попробовать себя на арене Daikatana, я буду только рад. Хотя DK это не микс Q1+Q2, если уж на то пошло, то это скорее DOOM+QUAKE и ко второй части Quake он имеет очень слабое отношение. Я не смог бы переносить в игру те моменты, которые мне самому не нравятся.

Q: А как по-вашему, игры легче писать большой командой или маленьким сплоченным коллективом?

John Romero: Естественно, в маленьком коллективе работать легче, но когда вы беретесь за действительно СЕРЬЕЗНЫЙ проект, ни одна маленькая команда просто не в состоянии сделать работу за время сравнимое с крупной компанией.

Q: Вы никогда не задумывались над продолжением серии DOOM, iD Software похоже не собирается развивать эту серию, а у вас (IonStorm Software) не возникало желания продолжить эту чудесную игру?

John Romero: Я думаю, iD software все-таки возьмется за продолжение, и у них есть все права на издательство DOOM и *всех его сиквелов. Я же не имею никаких прав на те продукты и* торговые марки, над которыми я трудился, работая в iD software.

Подготовил Алексей Крученок
Отбивался от вопросов John Romero
(Ion Storm Software)

lands of lore III — полное прохождение

LOL III продолжает серию приключенческо-ролевых игр от компании Westwood. И по сравнению со второй частью претерпела целый ряд изменений. Большинство из них касаются игрового процесса — теперь третья часть хоть отдаленно, но все же напоминает ролевую игру, тогда как вторая часть была чистейшим аркадным приключением. Видимо, создатели сериала решили исправиться и восстановить доброе имя LOL I. Их усилиями в игру внесено побольше разнообразия и свободы, но все равно полученный результат нельзя назвать полноценной RPG, особенно на фоне вышедшего Baldur's Gate, резко поднявшего планку качества для ролевиков и четко отделившего настоящие RPG от "примазывающихся" к этому жанру гибридов. Тем не менее, игрушка занимательная, и на нее многим будет интересно взглянуть, особенно если считать это "приключением с элементами RPG", чтобы избавиться от предвзятости.

Gladstone сегодня: общее положение дел и перспективы развития

Главный герой игры — юноша по имени Copper, являющийся незаконнорожденным сыном одного из родственников короля царства Gladstone. Однажды, когда отец пошел с сыновьями в лес, чтобы обучить их искусству охоты на дикого зверя, их небольшой лагерь подвергся нападению страшных существ, убивших отца и двух братьев Copper'a. Ему самому чудом удалось спастись от погони злобных тварей и укрыться в пещере. Монстры исчезли так же быстро, как и появились, и теперь сироте Copper'у нужно вернуться обратно в город и попытаться выяснить, откуда появились эти страшные создания и что их привело в этот мир.

Оказавшись в пещере, поворачивайте налево и ступайте вниз по единственному узкому проходу. По пути вам встретится заплечный мешок, в котором впоследствии будет храниться все ваше снаряжение. Идите дальше, впереди вам встретится пара коконов паутины — разбейте их и поднимите выпавший кошелек с сотней монет. Идите дальше вдоль русла подземной речушки, пока не выйдете к небольшому водопаду. Поднимитесь по тропке наверх, обязательно подобрав по пути кинжал и журнал путешествий. Без этих предметов вы не сможете выбраться из пещеры. В журнале автоматически делаются пометки обо всем, что может представлять для вас хоть какой-то интерес. Там расположено тринадцать отделений. Первое отделение посвящено заклинаниям, которые вы либо находите, либо покупаете. Чтобы использовать новое заклинание, его нужно перетащить с правой страницы в одну из ячеек на левой странице. Во втором отделении вы сможете почерпнуть кое-какие сведения обо всех вещах, которые хотя бы раз держали в руках. Третье отделение даст вам подробную информацию по всем противникам, попадающимся на пути. Там же даются советы по их уничтожению. Следующее отделение отвечает за рецепты различных снадобий и веществ. Этот раздел пополняется автоматически. Если у вас в наличии есть все составляющие для нужного вам вещества, то их изображения в правой части от знака равенства будут выделены ярким цветом. Кликая на изображение результирующего вещества, вы сможете тут же его получить. В следующее отделение помещается информация о специальных предметах, имеющихся в вашем распоряжении. Эти предметы не отображаются в Inventory, поскольку их наличие необходимо для прохождения того или иного игрового эпизода. Отделение с изображением свитка содержит задания, которые вам поручается выполнить по ходу игры. Выполненное задание зачеркивается, но не удаляется из этого списка. Следующее отделение — это карты всех районов, где вы побывали.

Смотри стр. 4



минские клубы — crossfire

пообщаться с MTG'шниками или попробовать свои силы в этой увлекательной игре.

Общая оценка клуба: Очень средне. Конечно, для жителей близлежащих районов клуб очень неплох, но для остальных...

Sky Lords:

Самый старый клуб в Минске, уже давно сложившийся и имеющий свой круг посетителей. Так как клуб открыт компанией Sky Systems, то логично, что все машины этой же компании. В общем уровень компьютеров клуба можно оценить как средне — какие-то машины на отличном уровне: voodoo3+17"+cell500, какие-то, как бы это сказать помягче, не очень. Были замечены даже 14-дюймовые мониторы! И первые TNT.

Но сейчас клуб планирует очень тесное сотрудничество с корпорацией Intel, и я думаю, что общий уровень компов очень скоро резко рванет вверх.

Помещение клуба неплохое, но хотелось бы немного большего, размещение не очень удобное, хотя для жителей близлежащих районов, я думаю, вполне подходит. Касательно кланов и игр ничего определенного сказать не могу, все самые новые игрушки в клубе несомненно есть, однако, так как машины разные, идут они тоже по-разному. Где-то отлично, кое-где не совсем. Это очень заметно: в Unreal Tournament, где машины с 10-мегабитными картами, тормозят все остальные компы.

Представителей же каких-то определенных кланов я на SL не видел, так что место свободно. Или свободно до недавнего дня:).

Общая оценка клуба: Средне, не плохо и не хорошо. Для игроков, живущих поблизости, вариант отличный. Но для тех, кто хочет увидеть что-то особенное, боюсь, не подходит.

CITY LIFE — (сказать нечего, клуб закрыт).

Принципиально мы не стали вводить в обзор "не игровые" клубы. Ведь если перечислять все Интернет-кафе, где люди, в общем-то, не играют, "Компьютерные" центры в ЖЭС, где до сих пор стоят машины уровня ЕС1842 (боюсь, большинство и не помнит, что это за зверь), то не хватит никаких газетных полос.

Также я очень извиняюсь перед руководством и посетителями тех клубов, которые не вошли в обзор. Просто информации о новых или не очень известных клубах я не имею.

Именно поэтому мы будем только рады письмам о вновь открывающихся клубах и изменениях в уже существующих, для того чтобы следующий обзор получился на порядок лучше. И кто знает, может через N-ое время Сеул с его 7000 клубов при слове "Минск" будет дрожать мелкой дрожью и завистливо хмуриться:).

global game server statistics

Game Type	Game Type	Adress	Port	Avg Ping
Unreal Turnament	Stadard DM	24.4.85.219	7777	90
	CTF game	207.213.182.52	7777	117
	Standard DM	24.12.134.45	7777	137
	CTF game	209.53.15.149	7777	164
	CTF game	207.138.176.214	7777	199
	Standard DM	164.125.129.86	7778	214
	Standard DM	206.86.226.2	7777	249
	CTF game	208.27.194.103	7777	275
	Standard DM	151.201.74.194	7777	287
	Standard DM	195.132.230.8	7777	341
	CTF game	216.68.138.177	7777	383
KingPin	Main	24.141.96.60	31510	309
StarSiege Tribes	Hunter	208.33.75.19	28002	400
Half-Life	Counter Strike	204.1.111.2	27020	193
	TFC	194.93.134.38	27020	273
	Counter Strike	194.177.103.19	27015	298
	TFC	193.131.186.193	27015	326
	TFC	206.165.157.34	27015	339
	Valve MOD	207.167.130.62	27015	339
	TFC	205.170.140.247	27019	363
	Counter Strike	212.63.23.189	27910	379
	Counter Strike	199.170.88.55	27016	400
Turok 2	Team Rok Match	24.112.147.123	12886	379
Quake 2	Roket Arena	212.144.88.45	27910	233
	Chaos Game	207.123.68.240	27915	249
	Gloom	24.0.119.150	27910	259
	Standard DM	206.135.44.111	27910	259
	Action Quake	207.236.3.71	27910	264
	Weapons MOD	216.144.9.252	7004	267
	CTF game	216.70.195.249	27910	323
	Weapon Factory	198.68.177.10	64767	395
Росийские сервера				
QuakeWorld		quake.zone.ru	27500	340
		quake.ru	27500	370
		proxy.relinfo.ru	27500	391
Q2		quake.spb.ru	27910	310
		quake.mtu.ru	27910	360
Q3		g78.ryd.student.liu.se		300
SC/BW		server.fsgs.net		red
		195.208.212.2		Green
		195.208.212.5		Green
		158.250.35.251		Green
		210.102.27.12		Green

Информация по российским серверам предоставлена www.dtf.ru

lands of lore III — полное прохождение

Начало на стр. 3

На карте автоматически помечаются самые важные места, кроме этого, вы сами можете делать на ней любые пометки. Отделение с красным флажком позволяет вам узнать, какого уровня вы достигли в каждой из четырех гильдий. В следующем отделении расположен перечень приобретенных на данный момент навыков. Каждая гильдия открывает доступ к нескольким навыкам, которые существенно облегчат вам прохождение игры. Отделение с изображением вопросительного знака открывает перед вами окно игровых настроек: видео, аудио и раскладка клавиатуры. В следующем — хранятся тексты нескольких последних бесед и важных реплик персонажей. Отделение с изображением пера и чернильницы позволяет вам записывать собственные комментарии по игре. И, наконец, в последнем записываются мысли главного героя по поводу всего происходящего в игре.

А теперь вернемся к нашему герою Copper'у, который сейчас пытается выбраться из пещеры. Разрежьте паутину на выходе и убейте прогуливающегося неподалеку паука. Пара шагов вперед — и вот уже перед вами столица королевства Gladstone. Copper идет прямиком во дворец, где волшебница Dawn рассказывает ему, что он стал жертвой нападения адских псов из соседнего измерения. Эти псы славятся тем, что, уничтожая свою жертву, они забирают себе ее душу. И получилось так, что душа Copper'a стараниями этих псов находится где-то в другом измерении. Правда, пока Copper жив, это на нем никак не скажется, а вот потом следует ожидать неприятностей. На этой веселенькой ноте бедняга Copper прощается с Dawn и выходит на улицы города. Но все обстоит не совсем так радужно, как говорила Dawn: многие люди (и среди них советник короля) считают, что Copper приложил руку к убийству своего отца и братьев, чтобы приблизиться к трону. Перед уходом, Dawn советует Copper'у вступить в какую-нибудь гильдию, что может помочь ему в поисках своей души. За воротами дворца вас ждет старый приятель, который предложит вам присоединиться к воровской гильдии, но для начала ее нужно будет еще отыскать. Кроме воровской — "неофициальной" гильдии — в городе есть еще три других: гильдия воинов, магов и священнослужителей. Вы можете вступить во все из них: дорога к первым двум гильдиям лежит слева от вас, а к третьей — справа. В каждой из трех гильдий есть магазин, где можно приобрести нужное снаряжение и заклинания для вашей книги. К тому же, в каждой гильдии вам предложат помощника — существо, которое составит вам компанию во время путешествий. Помощник от гильдии обладает основными навыками, характерными для этой гильдии, например: вор шарит по карманам и снабжает вас полезными вещами, маг помогает вам в битве боевой магией, священник лечит вас во время боя и использует на вас заклинания защиты, а воин помогает драться. Сильно облегчает жизнь еще и то, что каждого помощника можно заставить искать полезные предметы, валяющиеся поблизости. Удивительно, но при любых условиях он умудряется достать для вас кое-что интересное, где бы вы при этом ни находились.

Чтобы начать крупномасштабные поиски души главного героя, вам необходимо получить членство во всех четырех гильдиях (это необязательно, но крайне желательно), что позволит вам приобрести и развивать навыки, которые существенно облегчат вашу жизнь в дальнейшем. Кроме этого, как я уже говорил, это магазины, в которых вы сможете не только купить, но и продать большинство из того, что найдете по дороге. Перед тем, как посвятиться в воины, маги, воры или священнослужители, вам предстоит выполнить тестовое задание, которое подтвердит серьезность ваших намерений. Маги пошлют вас в лес, где вы должны взять образец заклинания, создающего портал в параллельный мир; священникам потребуется мясо дикого кабана из того же леса; воин прикажет вам уничтожить всех крыс, наводнивших пристань; а вору потребуется краденный кинжал.

Все три официальных гильдии расположены недалеко от того места, где вы встретили старого приятеля из воровской гильдии. Их легко найти, следуя за указателями. К воровской же гильдии нужно еще пробиться: дорога к ней лежит через городскую канализацию, вход в которую находится слева от гильдии воинов. Спуститесь по ступенькам вниз, откройте решетку, а потом следуйте на север по лабиринту тоннелей, уничтожая по пути тараканов и разгуливающих на задних лапах крыс-мутантов. Первое задание этой гильдии выполняется очень легко: нужно выкрасть кинжал, лежащий рядом со старухой, которая и дает вам это задание. Первое задание в остальных гильдиях связано с большими трудами: нужно вернуться ко входу во дворец короля и повернуться к нему спиной. Прямо перед вами окажется выход из города. Перекиньтесь парой словечек с охранником, и он откроет для вас ворота. За воротами находится густой лес, где водятся всякие твари. Я очень рекомендую вам почаще записываться, поскольку сейчас любая схватка может оказаться смертельной для вашего еще неокрепшего героя. Оказавшись в лесу, вы почти тут же встретите пару диких кабанов, с трупов которых можно раздобыть нужное вам мясо. Кстати, во время путешествий вам время от времени нужно заботиться о пропитании, поскольку Copper не может долго вкалывать на голодный желудок. Рационы в магазинах, а также свинина и куча другой еды, которые встретятся вам впоследствии, прекрасно утоляют голод. Первое задание выполнено, теперь пройдите чуть вперед и сверните направо возле указателя, показывающего в сторону порта. Выйдя на берег реки, нырните в воду и поднимите все, что сумеете там найти, вот только не забывайте время от времени подниматься на поверхность, чтобы глотнуть свежего воздуха. Вдоволь наплававшись, откройте дверь, ведущую на пристань и уничтожьте всех крыс. В самом дальнем домике вам попадутся две гигантских мутировавших гадины, убить которых не так уж просто. Попытайтесь отстрелять их с расстояния, а потом уже добить в ближнем бою. Как только последняя крыса (их мясо также съедобно и вполне годится для утоления голода) будет мертва, Copper сделает соответствующее замечание, и в вашем журнале появится обновление: задание гильдии воинов будет зачеркнуто. Теперь возвращайтесь на тропу, ведущую к замку, и сверните направо. Идите по прямой до тех пор, пока впереди не появится узкий проход, ведущий в горы. Там находится тот самый портал, с которого вам нужно снять образец. Подойдите к нему поближе (он представляет собой полупрозрачную сферу, висящую в воздухе) и наведите курсор мыши на эту сферу — он примет вид волшебной палочки, которую вам вручили в гильдии магов. Жмите левую кнопку — и задание будет выполнено. Во время всех этих манипуляций вас будет затягивать в портал, но постарайтесь туда не попасть — всему свое время. А сейчас пора возвращаться в Gladstone, чтобы отрапортовать об успешном выполнении всех трех миссий. Теперь у вас есть допуск ко всем гильдиям, а следовательно и их магазинам. Когда зайдете в магазин, над панелью управления появится нолик — это сумма, на которую вы в данный момент набрали покупок. Возьмите что-нибудь с полки, и нолик заменится на стоимость этой вещи. Возле выхода из магазина всегда расположен продавец — это может быть человек или просто символ. Наведите на него курсор мыши и он превратится в монету с указанием той суммы, на которую вы набрали покупок. Все вещи из вашего снаряжения, которые можно продать в этом магазине, будут отображаться с небольшой решеточкой в углу. Возьмите одну из таких вещей и наведите на продавца. Одно нажатие на левую клавишу мыши покажет вам цену, которую предлагает за нее продавец.

Приобретите себе нормальный меч, щит и лук, а в магической гильдии вам понадобятся заклинания Lesser Heal и Lesser Light. Первое лечит вашего персонажа, а второе заменяет факел в особо темных закоулках. На первое время этого достаточно. Теперь ваш герой является магом, вором, воином и священником одновременно. Поистине гремучая смесь!

В каждой гильдии есть отделения, доступные только для посвященных, там продаются, в основном, различные магические вещи: оружие, доспехи и прочее снаряжение. Но доступ туда вам пока закрыт: нужно иметь восьмой или девятый уровень (мага, воина, священнослужителя или вора соответственно), чтобы получить новые навыки, а вместе с ними и доступ во внутренние помещения этих гильдий.

Сейчас же вы обладаете следующими навыками:

Mighty Blow — навык гильдии воинов, удваивающий урон в рукопашной схватке, вдобавок он позволяет выбивать двери и открывать сундуки без ключа (одним ударом ноги);

Arcane Lore — навык гильдии магов, снижающий стоимость всех боевых заклинаний. Чем выше ваш уровень мага, тем дешевле будут стоить все боевые заклинания;

Spirit Lore — этот навык гильдии священнослужителей снижает стоимость защитных и прочих заклинаний, действует так же, как и предыдущий навык;

Holy Strike — второй навык гильдии священников, его обладатель способен наносить двойной урон в бою с армией мертвых;

Herb Lore — третий базовый навык гильдии священников, он открывает рецепты всех напитков, эликсиров и веществ, которые попадаются вам на пути. Обладая этим навыком, ваш персонаж может из базовых ингредиентов составлять сложные микстуры как для продажи, так и для личного использования;

Pick Lock — навык воровской гильдии, позволяет вам отпирать двери и сундуки. Этот навык работает исправно только в том случае, если уровень замка не превышает ваш уровень вора;

Steal — второй навык от гильдии воров, который позволяет шарить по карманам прохожих, когда те отворачиваются от вас. С его помощью можно также почистить полки в магазине, только это более опасное занятие: если продавец заметит, что вы что-то стащили, он навсегда закроет для вас двери своей лавки;

Backstab — навык гильдии воров, с помощью которого урон, наносимый во время внезапной атаки (сбоку или с тыла), возрастает в несколько раз.

Отрабатывая тот или иной навык, полученный в одной из гильдий, вы тем самым повышаете свой уровень. В подвале воинской гильдии есть тренажер, который за 10 монет выставит против вас пугало. Почаще с ним деритесь, используя магию, ближний и дальний бой, чтобы повысить свой уровень в разных гильдиях. Десяток-другой таких тренировочных схваток — и ваш герой существенно продвинется в своем развитии.

Когда все приготовления будут закончены, кошелек опустеет, ступайте обратно в лес и следуйте за указателями с изображением Draracle'a — это оракул, который много столетий подряд помогал людям и обладал знаниями обо всем, что делается в мире. До сих пор он никогда не отказывал приходящим к нему за помощью людям. И на этот момент он единственный, кто может хоть что-то сообщить вам о пропаже души Copper'a. Чтобы его найти, вам придется сначала разыскать вход в пещеру. В этой пещере, прежде чем вы достигните апартаментов оракула, придется перебить большое количество скелетов и орков, охраняющих подступы к жилищу Draracle'a. Внутри вас ждет Jakel — помощник оракула, который попытается вас разыграть. Он нырнет за занавес, где задействует куклу, имитирующую его хозяина. Подойдите поближе к щели между портьерами и разоблачите обманщика. Jakel признается, что пришло время Draracle'у покинуть этот мир и уйти на покой. Что он и сделал, бросив своего слугу на произвол судьбы. Но людям-то это не известно, вот они все приходят и приходят в эти пещеры, ища совета великого оракула. Хитрый Jakel решил этим воспользоваться и брать большие деньги с посетителей за советы, которые дает мнимый Draracle. Поговорив с помощником, идите в открытый телепорт и возвращайтесь в лес. В лесу отыщите тот портал, из которого вы брали образец заклинания для гильдии магов. Теперь пришла пора посетить один из параллельных миров. Идите по узкой дорожке, ведущей вглубь огромной пещеры. Буквально через минуту ходьбы вас встретит Draracle и прояснит создавшуюся ситуацию: когда он уходил из этого мира, случилось так, что он "плохо запер дверь" в это измерение. В результате проход в измерение Copper'a остался открытым и в него хлынули пришельцы из соседних измерений. Как назло, все эти измерения отнюдь не отличаются мирным нравом, поэтому рано или поздно эти пришельцы уничтожат Gladstone и весь мир. Так совпало, что одно из этих созданий утащило душу Copper'a в другое измерение. И Draracle ставит перед вами две задачи: найти в измерениях душу Copper'a и залатать пробоину между мирами. Зеркало, которое находится в покоях оракула, до этих пор сдерживало поток существ из других измерений, но теперь оно разбито, и вам предстоит восстановить его. В каждом измерении находится по кусочку этого зеркала, так что вам придется посетить их все и отыскать эти кусочки. Возвращайтесь назад в город (хотя, если вы чувствуете, что ничего из снаряжения вам не нужно, можете туда не ходить) и приобретите одно ледяное заклинание — горячим горным жителям заклинания льда наносят двойной урон.

Путешествие в недра земли

Единственный известный на этот момент портал — это тот, где вы повстречали Draracle'a. Теперь вам придется поближе познакомиться с миром вулканов. Итак, отправляемся вглубь пещеры по очень узкой дорожке под гул текущей далеко внизу раскаленной лавы. Здесь будьте очень внимательны: дорожка узкая, освещение никудышное, поэтому постоянно смотрите под ноги. По пути в единичных экземплярах вам будут попадаться местные жители. Уничтожить их с расстояния вполне легко, поэтому особенно напрягаться не стоит, но, тем не менее, записываться нужно почаще. Когда дорога перед вами разделится на две части: выберите левую и пройдите по ней до тупика, которым она заканчивается. По центру площадки расположен небольшой гейзер — рубаните по нему несколько раз мечом, после чего идите назад и входите во второй тоннель. Этот гейзер приведет в движение гигантскую колонну, которую вы вскоре увидите. Заберитесь по спиральной тропинке на самый верх и прыгайте на эту колонну. Когда колонна окажется в нижнем положении, прыгайте с нее на дорогу, ведущую дальше в мир вулканов. Через пару минут вы выйдете в гигантскую пещеру: несколько скалистых выступов по центру окружены большим озером лавы. Впереди дороги нет, но справа от входа вдоль стены ведет узенькая тропка. Идите по ней и все время посматривайте налево: вскоре между скалами откроется проход и вы увидите край другой тропинки. Прыгайте на него и пройдите немного вперед. У самой поверхности лавы вы скоро встретите зев очередного тоннеля. Идите вперед и наслаждайтесь окружающим пейзажем, уничтожая по пути местных жителей. В одной из пещер вы встретите королеву этого мира, которая настолько занята оплакиванием своего мужа, что даже не попытается вас атаковать. Поговорите с ней насчет осколка зеркала и проходите дальше. Когда попадете в гигантскую пещеру изо льда (ну и что, ведь Dragon City — город контрастов), заберитесь на центральную колонну и спрыгните с нее на лифт, который доставит вас под потолок к выходу, расположенному напротив того тоннеля, через который вы сюда попали. Там есть еще два других выхода, но вам нужен именно этот. Теперь остается только идти вперед и уничтожать по пути огненных червяков. Вскоре покажется и сам вход в древний город. Идите вперед, пока не достигните большого помещения, в центре которого висит резная ваза. Запомните это место и сворачивайте направо — проходите сквозь дверь и шагайте дальше. Вам придется еще изрядно попрыгать по островкам в лаве, но под конец все ваши титанические усилия будут вознаграждены: вы окажетесь в большой пещере с большим озером лавы посередине. В этой лаве мирно отдыхает все та же королева драконов, с которой вы познакомились чуть раньше. Она, естественно, вам нагрубит и захочет вас съесть. Вы будете отбиваться, но убить ее никак не получится: она вновь и вновь будет выходить из лавы живая и здоровая. Чтобы ее прикончить раз и навсегда, вам потребуется осушить озерцо с лавой. По углам этого помещения расположено несколько источников с лавой, которые наполняют озеро в центре. Несколько взмахов меча по каждому из них — и озеро высохнет в мгновение ока. Вот теперь-то убить королеву драконов будет проще простого. На трупе вы найдете осколок зеркала Draracle'a. Жмите на него мышью — и вы тот час же окажетесь в покоях оракула. Нехороший человек Jakel отправит вас на поверхность через запутанный лабиринт пещер, сохранившихся аж со времен Lands of Lore I. Намучаетесь вы там порядочно: несколько уровней, изобилующих кучей ловушек и страдающих катастрофическим недостатком освещения. Когда выберетесь из треклятого лабиринта, возвращайтесь в Gladstone и идите во дворец — ваш дядя (да-да, именно дядя) король пока еще не приехал, но вы можете свободно входить внутрь, не опасаясь гнева канцлера.

(продолжение следует)

summoner — зовущий бурю



Что есть Summoner? Summoner это... хмм, как бы это сказать нормальным языком... Summoner (Вызыватель, Призыватель или *Созыватель* — кому как нравится) — это RPG, более того, это новое детище собирается выпустить к концу 2000 года компания Volition, Inc. Да-да, та самая, которая выпустила две части уже наверняка знаменитого и всем известного хита Descent: Freespace. По моему мнению, он оказал большое... очень большое давление на Origin, задав некоторые новые требования в графике, но все же не обошел знаменитую сагу Wing Commander. Возможно, многие со мной не согласятся, но ветераны, которые до сих пор получают дозу адриналина от воспоминаний и могут часами рассказывать, как в конце второй части Wing Commander'а они подбили принца Тракаша (жаль что не насмерть:))), имитируя нажатие на табуляцию и стреляя из вображаемого джойстика... "Да, — скажут они. — Вот Это Было Время!"

Сейчас поймете, зачем я это рассказываю. Дело в том, что и на этот раз Volition, Inc. отчасти замахнулась еще на одну компанию, еще на один хит (конечно, нам это только на руку) — это небезызвестный вам... нет, не Blizzard (до него всем очень далеко), а BioWare с ее трилогией Baldur's Gate. Как я уже говорил, это будет RPG, от третьего лица, по словам создателей, со своим своеобразным миром и сооружениями на японский манер, жестокой религией и прекрасными мифами. Она будет real-time'вой, но можно будет ставить паузу в любое время и вертеть воздушной камерой, рассматривая себя в различных ракурсах, в любом месте игры. Одновременно управлять можно максимум четырьмя персонажами плюс один монстр, вызванный главным характером Джозефом. Кстати, страшные полчища ужасных тварей будут тоже уникальными, как мир и история игры, другими словами, вам не придется встречаться с гнолами, крысами, кобольдами или еще с каким сбродом, что уже стало традицией в поднадоевшей серии Might & Magic. Особо жаждущие могут заглянуть на сайтик www.summoner.com, насладиться историей и бытом того мира, картинками персонажей, качественными скриншотиками и далее предвкушать появление столь привлекательной игрушки.

Игра рассчитана на 30-35 часов беспрерывной игры и 40-45 часов беспрерывной игры с выполнением всех квестов. Что касается графики, то все будет трехмерным, в том числе сами характеры и NPC'шки. Игра поддерживает Glide, OpenGL и Direct3D. Про Software можете забыть! Да и есть ли какой-либо смысл в прохождении современных игр на software? Минимальные требования еще не определены, но вы уже представляете, что без "Ривки" или "Дудки" — ни сюда и ни туда тоже.

Кто же такие Summoner'ы? Ну-ка, расскажите ваши ассоциации, связанные с этим словом (вслух, конечно)! Некоторые ответы я могу представить. Примерно это звучало так:

Summoner — благородный маг (друид), призывающий себе на помощь различных лесных зверушек.

Summoner — злой клыкастый колдун, маньяк-убийца с выпученными глазами и длинным хаиром, призывающий себе и другим на зависть полчища прыгающих розовых демонов, дабы накормить родимых, спать уложить, самому немного развлечься, да еще, чтобы мирный народец не думал, что в сказку попал:))).

Наследство каждого Summoner'a — это сила большая, чем просто магия. Любой новорожденный Избранник имеет знак на одной руке, но, к сожалению, знания о происхождении этого дара давно и всеми забыты. С волшебными кольцами, соединяющими наш и запредельные миры, Summoner'ы могут вызывать демонов (насчет розовых не знаю) и големов, сверхъестественных прислужников и элементалов различной расцветки и световой гаммы. Summoner'ы бросили вызов богам и заставили приклонить колени Империй перед их могуществом, их уважают как спасителей и боятся как уничтожителей.

По игре главный персонаж является Избранником, он же Summoner, он же Джозеф, он же боится своей силы больше, чем самой смерти. (Чего бояться-то? Монстры хозяина ведь не кусают!:)) Еще в детстве он пробовал спасти свою деревню от нападавших посредством вызывания демоноподобных, вызвал он одного..., одного, но крутого парня. Демон, конечно же, сразу "out of control", и пока юнец смотрел на него в оцепенении, тварь, не теряя времени, перебила и нападавших, и защитников... КОРОЧЕ ВСЕ УМЕРЛИ (в том числе и родители Джозефа:((). Вот к чему приводят необдуманные поступки, господа ламеры! Тут-то молодой Summoner и поклялся впредь больше никогда, никого и ничего не призывать (чувствуте, что это ненадолго?).

За годы, загадочный Яго ведет и обучает юнца, готовя Джозефа выполнить его пророчество. И поскольку армии Орении (Orenia) готовятся к вторжению на Медиванские равнины, Яго торопит Джозефа к поискам древних колец. Неохотно, но Джозеф соглашается. В своем путешествии он встречает трех молодых авантюристов, которые станут его компаньонами:

Flece

Талантливая воришка-карманник. Флис выросла в Старом Городе, в округе нищих и грабителей. После убийства ее родителей она попала под покровительство Танкреда (Tancred), главаря воров и контрабандистов города.

Jekhar

Через пять лет после того, как Джозеф уничтожил свою деревню и перебил всю свою семью, Джехар (чем вам не Джафар) присоединился к армии короля Билайаса VI (King Bellias VI). Известный своей отвагой и доблестью, Джехар является потомком Древнего Хузофи (Husofi "Hawk Children"), который напал на Мидиву (Medeva) тысячу лет назад. Стоит отметить, что его семья также была убита демоном, которого вызвал Джозеф. Теперь он ищет мести, но все же помогает молодому Summoner'y в его поисках.

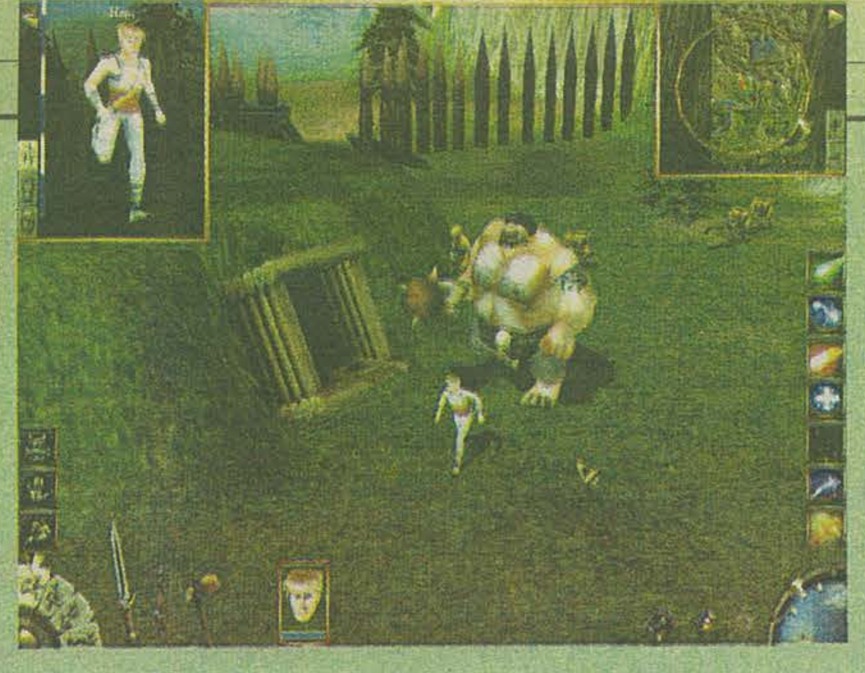
Rosalind

Дочь Яго (Yago), наставника Джозефа. Так же, как ее отец, она присоединилась к секте Порядок Айоны (Order of Iona), дабы познать язык богов и разгадать секреты создания Гувала (Ghuval). Она новичок в секте и тоскует по своему предназначению. Росалинда очень хочет стать магом-жрецом и хранительницей божественных свитков Айоны. Она ненавидит своего отца, так как он всю свою жизнь посвятил Summoner'y, да и настоятель Лорент (Laurent) приказал Росалинде помочь Джозефу выполнить его квест. Ну и это красиво? Девушка думает о духовном наследии, а ее "привязывают" к источнику неуправляемой мрачной силы — вот вам история о незбыточных мечтах.

Поиски приводят их к затонувшей империи Айкаэмос (Ikaemos) и бурной дикости Лаенгшена (Liangshan), из крепости Хоса... хоса... тоже что-то японское (Khosani) на Реку Нефрита, которая течет из самих небес. В руинах потерянных цивилизаций и храмов Орении они ищут кольца Summoner'a. Но путь их лежит через орды монстров и прислужников Императора Орении, которых им (и вам) не миновать. Сюжет тоже выглядит интригующе, особенно интересно то, как будут складываться отношения с вашими компаньонами? Ведь Джехар жаждет вашей смерти, Росалинда может избрать темный путь, затменная завистью вашей волшебной силы, а Флис воришка... просто воришка, а вор и в Африке вор. Кто знает, что произойдет во время длинного пути? Чего ждать? Украденного кошелька воришкой Флис? Магического поединка с Росалинд? Или просто удар в спину от Джехара? Кто знает, кто знает...

Chosen One (-chosenone-@mail.ru)

аллоды III: новое рождение



Поэтому вся информация о продолжении этой уже можно сказать трилогии, жадно впитывается игроками из всех возможных источников. А уж тем более она становится ценной, если распространяется самими разработчиками.

Для того чтобы предоставить вам самую последнюю и достоверную информацию, мы связались с авторами новой игры Аллоды III. Они оказались общительными и доброжелательными людьми, поэтому материала для статьи оказалось много, и весь он достаточно интересен.

Поэтому в этом номере мы только немного расскажем о самом интересном, подробнее читайте в следующем.

Итак, самая актуальная новость от компании "Нивал" — стартовал конкурс на новое русское название для игры Аллоды III: Возрождение. Все желающие принять участие в поиске яркого и запоминающегося имени, как можно более точно соответствующего природе игры, приглашаются принять участие в нем. Предварительные результаты конкурса будут объявлены 15 марта 2000 года. Победителя ожидает ценный приз: видеокарта последнего поколения GeForce 256!



Две замечательные игрушки из серии Аллоды от компании "Нивал" — Аллоды: Печать Тайны и Аллоды 2: Повелитель душ, сразу же после своего появления на рынке стали буквально хитами игровой индустрии.

Дополнительная информация о конкурсе вскоре появится на сайте Нивала по адресу http://www.nival.com.

Вот, что сказал по этому поводу руководитель проекта Дмитрий Захаров: "Даже самая удачная торговая марка должна время от времени обновляться, новая игра унаследовала наиболее интересные аспекты наших предыдущих проектов Аллоды: Печать Тайны и Аллоды 2: Повелитель душ, но вместе с тем является принципиально другой игрой на новом, полностью трехмерном движке, существенно отличающейся от наших первых проектов по игровому дизайну. Мы считаем, что наш новый проект должен жить самостоятельной жизнью, и надеемся, что сами игроки помогут нам найти нужное решение. Вплоть до окончания конкурса рабочим названием игры на российском рынке станет Evil Islands — под этим названием игра будет издана на зарубежных рынках компанией Ravensburger Interactive Media GmbH".

Единственное, что можно сказать в этом случае — спешите участвовать, и тогда, может быть, замечательный приз от не менее замечательной компании станет именно вашим. Вторая не менее актуальная и важная новость от разработчиков третьих Аллодов касается сроков выхода игры.

Компания "Нивал" объявила об изменении сроков выхода игры. Совместно с российским издателем игры фирмой 1С было принято решение о выходе игры на российском рынке в конце августа 2000 года.

По словам генерального директора компании "Нивал" Сергея Орловского, "менее жесткие сроки выхода позволят уделить должное время отладке и тестированию проекта и обеспечить пользователям максимальное качество игры. Кроме того, будет время, чтобы реализовать некоторые интересные технические и дизайнерские решения, которые мы еще совсем недавно с сожалением отложили в сторону из-за нехватки времени".

Что ж, будем ждать. Ждать новой, хорошей и интересной отечественной игры. Более подробное ее описание читайте в нашем следующем номере.

Андрей Антонов



модные страницы

Я уже слышу гневные вопли: "Какая мода? это что журнал Подиум?!" Конечно нет, это все те же "Виртуальные Радости", но и в нашем виртуальном мире тоже существует мода, мода на так называемые MOD'ы, или, говоря нормальным языком, модификации существующих игр. Их существует великое множество, им подвержены все игры, начиная от Diggera и заканчивая еще не вышедшей Daikatana. Но, конечно, выпущенный iD Software великолепный конструктор под названием Q3: Arena стоит выше всякой конкуренции, и количество его модификаций уже подбирается к отметке 50. Поэтому первый выпуск "Модных страниц" мы и решили посвятить именно ему.



HeadHunters

Название говорит само за себя. Охотники за головами переродились в третий раз. Для тех, кто не встречался с предыдущими инкарнациями, суть мода такова — когда вы убиваете очередную жертву, от бездыханной тушки вашего противника отрывается голова, которую вы, как заправский карибский дикарь или африканский жрец вуду, вешаете к себе на пояс (для этого специальный кукан предусмотрен). С этим всем богатством вы бежите к алтарю (в виде осиновых кольев) и там сбрасываете жуткое хозяйство, принося радость богам и очки себе. Все вроде просто, но для добавления игрового интереса предусмотрен следующий момент. Когда вы, нагруженный головами, как Дед Мороз подарками, несетесь к алтарю, заливая пол кровью, и получаете в лоб выстрел из двустволки или чего-нибудь помощнее, то весь ваш бесценный груз вкупе с вашей собственной головой достается победителю. (голос за кадром) "Кемперы ликуют, отовсюду слышатся гневные выкрики — "полный отстой."

Но я бы посоветовал и тем, и другим не сильно торопиться с выводами: специально для повсеместно любимых господ кемперов предусмотрена другая веселая шутка. Как только вы начинаете тихариться вблизи алтаря, на вашем HUD (head up display) тотчас появляется счетчик, неумолимо приближающийся к отметке ноль, по достижении которой вы по доброте сердечной начинаете выбрасывать в воздух по настильным траекториям все ваше оружие и амуницию. И через некоторое время среди груд оружия на полу остается только голый и злобный кемпер с гантлетом. Причем оружие, которое вы выбросили, подобрать не можете только вы, а вот ваши противники — сколько угодно:). Но, если вы настолько грозны, что и с рукавицей завалите кого угодно, мне остается только пожелать вам удачи, кроме нее вас ничто не спасет. (Скачать это чудо можно с http://tarot.telefragged.com)

Q3:Fraglan CTF

Война за флаги и фраги выходит, наконец, на новый виток!

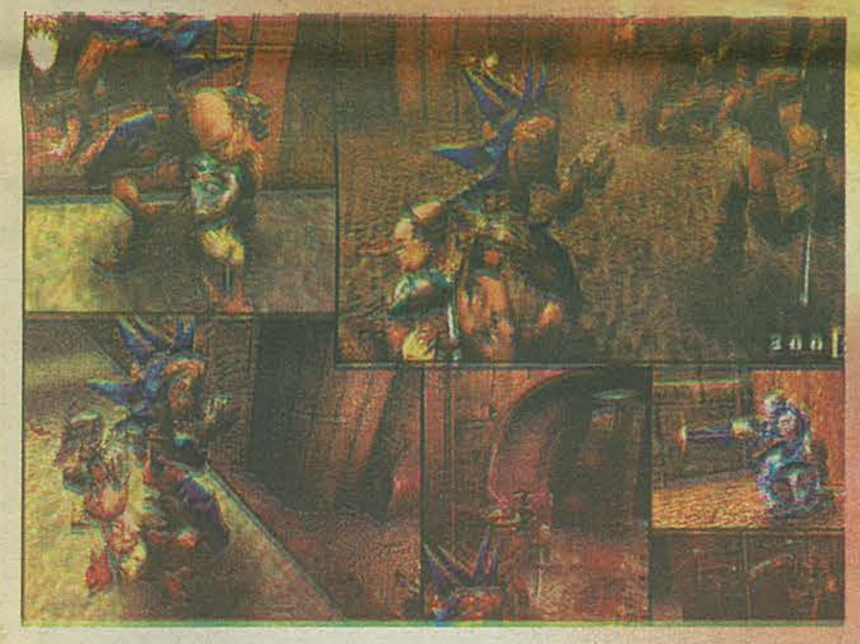
Как известно, в третьей части Quake iD решила отказаться от крюка, мотивируя это тем, что карты моментально теряют баланс при первом его появлении. Со всей ответственностью заявляю: я лично проверил Fraglan, в котором крюк вернулся на родину, и остался в полном ВОСТОРГЕ. Баланс такой, что и представить себе тяжело.

Как бесплатное дополнение к этому в FragLan также появилось семь новых видов оружия, вернее, не совсем новых, просто каждому орудию уничтожения ближних приклеили альтернативный вид стрельбы.

Еще одним приятным сюрпризом стали Руны. Да-да, те самые руны, которые также были сметены безжалостной рукой iD в корзину для мусора, вновь появились в FragLan. Причем появились в расширенном составе. В дополнение к уже известным Power, Ammo Amplificator, Disruptor Shield появился Vampiric (часть от снятых повреждений противника восстанавливают ваши жизни) и Radiation. Описать нельзя — это нужно видеть:).

Также, я думаю, будет воспринята на ура такая вещь, как Com radio, теперь вместо того, чтобы писать и вчитываться в мессаги в пылу сражения, можно приклеить к кнопке звуковое сообщение и слышать в наушниках "Red Base overrun — All red return to base immediately".

Конечно, не все еще проработано и сбалансировано, но смотрится это довольно необычно и самое главное — очень интересно. (Скачать можно с http://www.fraglan.com/mods/).



Номер оружия	Fire	Alt-fire
1	Machinegun	Heavy Caliber Gatling
2	Shotgun	Leech Harpoon
3	Grenade Launcher	Shrapnel Canon
4	Rocket Launcher	Flamethrower
5	Lighting Gun	Static Discharge Canon
6	Rail Gun	Sonic Disruptor
7	Plasma Gun	Atomic Smasher
8	BFG	BFG
9	Landmines	Grapping Hook

Q3:Fist Of Fury

Сама идея мода была в общем-то неплохой, но, как известно, всякую неплохую идею можно запороть отвратительным воплощением, и Fist of Fury лучший тому пример. В моде присутствует всего одно оружие, то самое, которое одевается на fist и в народе прозывается гантлетом. Вдобавок к этому совершенно не к месту вклеили такую вещь, как Stamina. Конечно, это было-бы весьма уместно в обычной игре, где на больших уровнях порядком устаешь бегать за противником или от него. Но с гантлетом бегать надо всегда и везде, даже на самых маленьких уровнях! А в Fist of Fury это все реализовано так, что наиболе часто встречающаяся картина: выложив язык на плечо от усталости, вы стоите и смотрите на противника, которому полное отсутствие Stamin'ы также не дает подойти к вам и показать ярость своих кулаков. Все это очень напоминает старый мод под Q1 "мясорубка", где все носились с топорами. Честно скажу, там это смотрелось лучше. Но при всем этом у разработчиков были некоторые интересные идеи, точнее, одна — PowerUps, которые разбросаны по уровню вместо оружия. Они наверняка прекрасно бы работали в дополнение к оружию, но никак не вместо него.

В дополнение в моде присутствует крюк, неясно, правда, зачем и кому он нужен, а самое главное, что хотели получить разработчики, внедряя его туда? Единственное применение, найденное мной, это зависнуть над толпой, у которой крюк к клавише не привязан, и вспомнить басню про лису и виноград:).

Подводя итог всему вышесказанному, можно сказать только одно: скачать это может и стоит, посмотреть стоит, но играть в ЭТО может только человек с ярко выраженными мазохистскими наклонностями (если вас все это не отпугнуло, то вперед, на http://www.planetquake.com/fury/).

Название оригинального оружия	Название PowerUp который его заменяет	Описание действия PowerUP
Rocket Launcher	Poison	После удара противник получает статус Poisoned и у него отнимаются жизни. После удара по отравленному противнику вы также отравляетесь.
Shotgun	Fireshield	При ударе по противнику у вас снимается столько же жизней сколько у него.
Railgun	Proxima	Тормозит противника.
Grenade Launcher	Double Gauntlet	За один удар снимет двойное количество жизни.
Plasma Gun	Long Jump	Прыжок в два три раза дальше.
Lighting Gun	Wave	Гантлет на расстоянии.
BFG	Kamikaze	Помните кто такие камикадзе? Превращает вас в ходячую бомбу.

Q2:NUCLEAR ARENA

Эта модификация, пожалуй, представляет полную противоположность предыдущей. Почти все, что предлагается Nuclear Arena, уже было в незабвенном Half-Life. Помните уровень с атомной бомбой? Так вот, в NA весь геймплей построен именно на этом, и не только построен, но и великолепно отстроен и сбалансирован. Где-то на уровне случайным образом размещается Blast Key, совершенно безобидная штучка, которая позволяет запустить Атомную бомбу. Правда не сразу, сперва нужно добраться до детонатора, и, что немаловажно, добраться живым. После того, как ключ вставлен, детонатор запущен, по уровню раздается дикий вой сирены и начинается обратный отсчет, видимо, для большего трагизма отсчет ведется приятным женским голосом. Конечно, если вы не полный идиот, то слушать эти словоизлияния будете уже на бегу в Blast Chamber — единственное место на уровне, в котором ваше тело, возможно, не разделится с духом. Подчеркиваю, возможно, а не гарантированно. Потому что первое, что сделает умный человек, если он знает, что в какое-то место направляется толпа, это возьмет оружие потяжелее и приготовится к встрече:).

По графике, несмотря на то, что мод сделан под Q2, смотрится все очень неплохо, особенно в CTF. Когда вы берете вражеский Blast Key и подносите его к своему детонатору, всю вашу базу накрывает полупрозрачным щитом, даже не верится, что старичок Q2 на такое способен. Вообще для CTF мод продуман великолепно, и карты, и руны, и возможность управления сервером. Настраивается все, вид освещения каждой базы, скорость выпадения рун и даже вид взрыва. Да-да, мы не ошиблись, помимо Nuclear Blast в NA *присутствует еще три возможности глобальной бяки*. Shockwave — ударной волной всех размазывает по стенам, Napalm Blast — весь уровень заливает горящим напалмом, и Gas Chamber — простая и эффективная газовая камера:). Все это особенно классно смотрится тогда, когда ты не успеваешь в Chamber на долю секунды, и дверь закрывается прямо перед носом:).

Хотя чего я буду вам рассказывать, качать всем однозначно!

Тем более что и увидеть, и сыграть в это стоит, и вполне возможно NA понравится вам гораздо больше прародителя:) (скачать творение заморских мастеров можно http://www.planetquake.com/blast/).

И напоследок один мод не мод, просто забавная и, самое главное, полезная штука — SHUD. Заключается ее полезность, во-первых, в том, что в углу экрана отображается статистика выстрелов и процент попаданий по всему оружию (однако можно настроить так, что будет показывать только некоторые виды), и самое приятное то, что в result screen в конце уровня вам покажут, кто сколько и чего заработал (humiliation, excellent, perfect и т.д.). Конечно, это совсем необязательно, но... чертовски приятно:) (скачать shud можно http://pholos.com/shud/).

В следующих номерах мы постараемся расширить обзоры и осветить гораздо большее количество игр.

Wrathh@netscape.net



кузница победы: советы модельерам

Весь играющий народ уже наверняка успел оценить Q3A, сопровождаемый такой кучей моделей и скинов, что, казалось бы, самый привередливый квакер найдет себе одежку по душе. Но не прошло и полугода, как посыпались просьбы матерым шкуроделам, известным по отличным скинам и моделям к Q2:

— А вы не сделаете модель для нашего клана?

— Я против табакокурения, как сделать, чтобы Sarge был без сигары?

— Я давно хочу пристрелить соседа, вы не поможете мне изготовить его модель в Q3A?

— Я не хочу играть моделями, которыми играют все остальные, что мне делать?

К сожалению, чаще всего отвечают непечатными словами, а самому с нуля разобраться, что да как, не очень-то просто. Поэтому мы и решили открыть эту рубрику о создании новых и модифицировании уже существующих игр. Ведь все это только с первого взгляда неимоверно сложно, а на самом деле те, кто делают игры, немногим отличаются от нас. Именно это немногое мы и решили исправить.

1. Из чего это состоит?

Все модели Q3A находятся в .pk3 файлах, на деле это просто переименованный zip-архив, обычно скомпонованный без сжатия для улучшения производительности. Заглянув в него, мы увидим 3 интересующие нас каталога Models, Script и Sounds, в которых находятся модели, шадер-скрипты к моделям и звуки к моделям соответственно.

— Но я не вижу никаких моделей в своих pk3 файлах, скажете вы?

Это потому, что все стандартные модели находятся в pak0.pk3, который чаще всего остается на CD. Во внутренностях директории models\players\ обычно обнаруживается целая груда файлов с разными расширениями, а именно:

MD3-файлы — в них содержится 3D модель игрока;

Skin-файлы — в них содержится правила, по которым текстуры накладываются на модель;

TGA— или JPG-файлы — собственно текстуры;

Icon_[имя].tga — иконка 64x64, отображающая скин при выборе;

Animation.cfg — конфигурация модели.

.MD3

Прежде чем начать создавать что-то свое, неплохо бы понять, как все ЭТО работает. А работает все следующим образом: Q3A загружает части, из которых состоит модель (head.md3 — голова, upper.md3 — торс и lower.md3 — ноги), компонует их между собой по правилам skin-файла. Все части существуют в 3-х вариантах: [X].md3 — наиболее детализированная модель, [X]_2.md3 — наименее детализированная модель (вид с наибольшего удаления) и [X]_1.md3 — среднее из первых двух вариантов. Далее Q3 накладывает на модель текстуры, указанные в [X].skin файлах и применяет к ним эффекты, описанные в шаддер-скрипах. Все правила наложения текстур и освещения остаются неизменными для любого уровня приближения. Причем практически все модели совместимы по частям (за исключением Orb), то есть вы смело можете приклеить голову Klesk к телу Sarge (получается весьма и весьма прикольно).

.SKIN

Итак, коль скоро мы собрались делать свою шкуру для модели, то первое, что нужно сделать, — это создать прообраз своего pk3-файла. В первую очередь создадим каталог !temp, внутри которого поместим
models\players\[название вашего скина]\,
после чего скопируем в него все md3-файлы, файл animation.cfg и один набор skin-файлов модели, для которой вы собираетесь делать новую одежду.

Все скины различаются по частям модели, которые они описывают, здесь и далее мы будем рассматривать Klesk (Flisk) (мою любимую модель). Итак, в директории models\players\klesk\ среди прочих находятся интересующие нас файлы:

Head_flisk.skin	Файл описания головы модели
h_head,models/players/klesk/flisk_h.tga	***Название объекта*** и путь для файла текстур
tag_head,	Обозначение объекта для компоновки
Upper_flisk.skin	Файл описания торса модели
u_torso,models/players/klesk/flisk.tga	***Название объекта*** и путь для файла текстур
tag_head, ***tag_torso,*** tag_weapon,	***Имя объекта*** для компоновки и Обозначения объектов, присоединяемых к этой части модели
Lower_flisk.skin	Файл описания ног модели
l_legs,models/players/klesk/flisk.tga	***Название объекта*** и путь для файла текстур
tag_torso,	Обозначение объекта для компоновки

Теперь нам нужно отредактировать skin-файлы в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, так, чтобы они указывали на models/players/[ваш скин]/[имя файла].tga, и переименовать файлы так, чтобы вместо head, upper и lower_flisk.skin получилось head, upper и lower_[название скина].skin. Причем если вы хотите убрать какой-либо объект из поля зрения, вы можете просто удалить путь к нему, и он в тот же момент исчезнет с глаз долой. У Klesk это не так актуально, но, к примеру, у Sarge или Bitterman к основному объекту h_head или u_torso присоединяются дополнительные — u_vestr, например, которые в вашем скине могут совсем не смотреться. Альтернативный путь исчезновения — попросту залить файл текстур цветом с индексом RGB — 0/0/0, то есть абсолютно черным, что также сделает объект прозрачным.

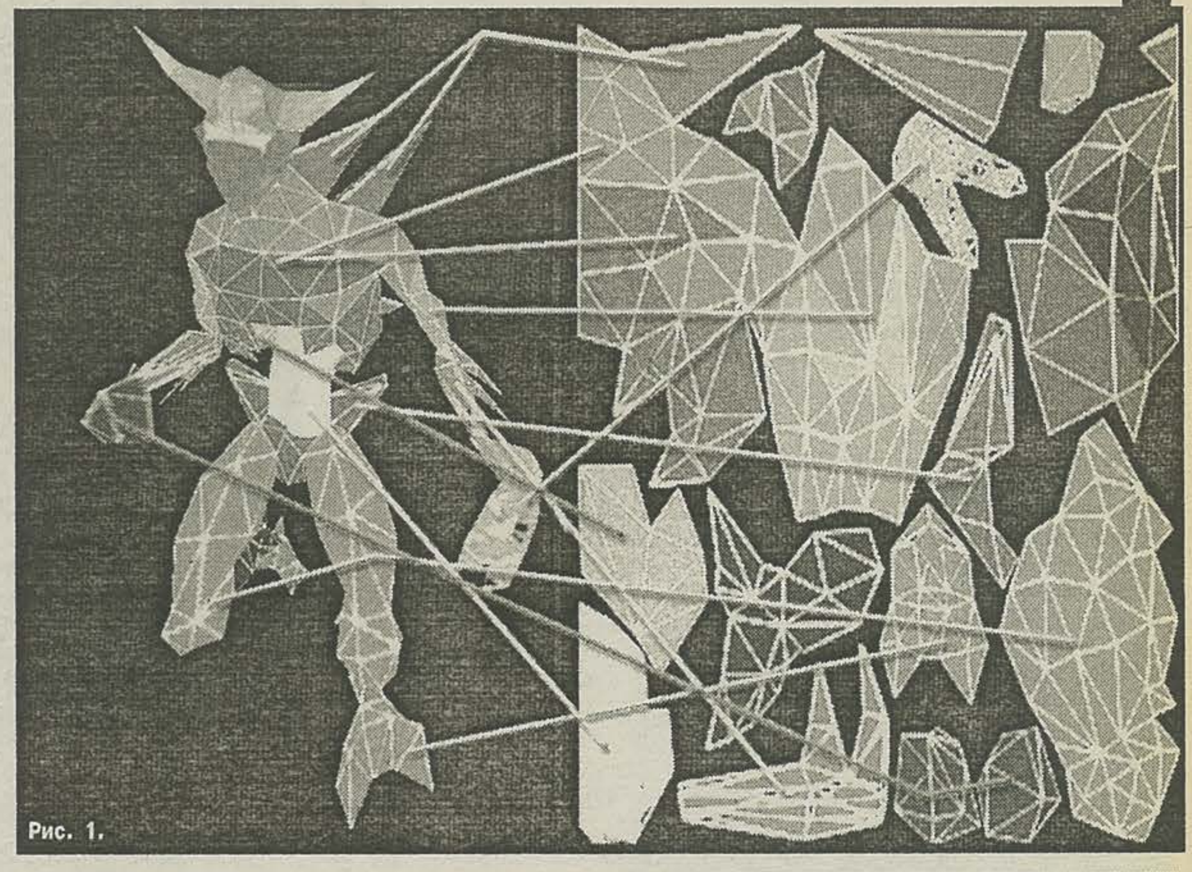


Рис. 1.

.TGA

Заглянув внутрь tga-файлов, у многих может создаться впечатление, что модель просто разрезали скальпелем по линии лба и после этого проехались тяжелым катком. Как именно в ID делали проекцию на плоскость, я не знаю, поэтому и такой вариант вполне мог иметь место:), но после этого довольно сложно разобраться, где есть что, поэтому перед тем, как воплощать свою идею, разберитесь на развертке, что куда накладывается, для этого вполне подойдет уже существующий скин или проволочная развертка модели (рис. 1) (скачать все развертки можно с http://www.quakefiles.com/rorshach/files/quake3/skins/q3_meshes.zip). А теперь, когда у вас есть идея, есть общий вид новой шкуры, остается, засучив рукава, приняться за работу. Сами ID-ишники делали скины в Photoshop, так что и мы не будем отклоняться от мнения профи.

Также могут очень помочь в работе следующие инструменты:

1. Java M3D model Viewer (www.fragland.net/md3view/), просмотрщик моделей и скинов.
2. Q3ASE shader editor (http://www.larian.com/rat/q3ase.html), визуальный редактор шадер-скриптов.
3. Winzip (www.winzip.com), самый лучший инструмент для создания pk3-архива.

2. Область работы

Первое и самое важное — это выделить область, в которую вносятся изменения, иначе вполне может сложиться ситуация, что глаза будут на лбу, а нагрудник — в области подмышек. Поэтому на проволоке выделите нужную часть, а потом просто перетащите ее в рабочую область. Затем скопируйте то, что входит в зону выделения, в новый слой, и только тогда принимайтесь за работу. Это наверняка сэкономит вам кучу времени и нервов, когда вы случайно измените что-то не то. К тому же вы сможете применять фильтры и эффекты более гибко и целенаправленно (рис. 2). Конечно, давать какие-либо конкретные советы по самому дизайну — заведомо бесполезное занятие, потому что универсальных советов практически не существует: кто-то хочет сделать крепкого мужичка квадратного сечения, причем так, чтобы мускулы были видны издалека. Кто-то девушку демонической наружности, а кто-то задумал склепать робота из японских мультфильмов. Методика работы совершенно разная, хотя во всех случаях существует несколько общих приемов, о которых я и попытаюсь рассказать.

50% Gray: Я очень рекомендую на первых этапах создания вовсю использовать серый цвет, так как серый — это практически тот же альфа-канал, и очень многие вещи, например, Fusion Overlay, использовать можно только с ним.

Fusion: Fusion — это способ, которым слой совмещается с остальными (рис. 3), наиболее часто используется 3 вида совмещения — Darken, Lighten и Overlay. В случае с Overlay каждая точка 50% серого прозрачна, открывая нижний слой, в Darken прозрачны белые точки, в Lighten — черные. Самое простое этому применение — создать слой серого цвета, применить к нему Filter/Texture/Texturizer, установить режим совмещения Overlay. Крибле-крабле-бумс — и нижний слой приобретает рельефность.

Smurge: По-моему, самый эффективный инструмент для создания мускулов и рельефной брони. Просто установите интенсивность на 50% и, как скульптор, вылепите то, что хотите, на основе базовой текстуры.

Graffiti: Первое, о чем не стоит забывать при расписывании вашего скина, это то, что все на экране выглядит в зеркальном отображении, и надписи зачастую бывают перевернуты неопытными шкуродерами. А второе — то, что у многих моделей скин симметричный и хранится только одна половина, а вторая получается путем зеркального отображения.

Стиль: По возможности попытайтесь выдерживать свой скин в едином стиле, поверьте, это смотрится гораздо лучше, чем мешанина. Я имею в виду общий вид и атрибуты, например, горящая пентаграмма на Sarge вряд ли будет смотреться лучше, чем татуировка штрих-кода на лбу:).

В завершение я хотел бы сказать о вещах, которые к самому скину отношение имеют весьма отдаленное, но общий колорит модели придают огромный.

Шадер-скрипты

Шадер-скрипт — это текстовый файл, в котором описаны OpenGL-функции преобразования, освещения и некоторые инструкции для графического ядра Q3A. При создании скина это единственный способ добиться эффектов горения, мерцания и металлического блеска. Кроме того, только так возможны вещи типа дымки и вариаций вида повреждений, наносимых объекту. Наиболее простые скрипты с легкостью делаются в Q3ASE, причем вы визуально увидите, как это все будет выглядеть.

Если же вы хотите более глубоко понять принципы работы шаддеров, то существует официальный мануал (скачать его можно по адресу http://www.quake3mods.net/tutorials/mapping/ tutorial12/). Все шадеры к модели должны храниться в scripts-каталоге вашего pk3-архива.

Рис. 2.

Звуки:

В Q3A можно изменить почти все звуки моделей. В animation.cfg в строчке footsteps описывается, как будут звучать шаги вашей модели, всего есть пять вариантов: energy, boot, mech, flesh и normal. Очень советую вам послушать их все и подобрать соответствующий стилю вашей модели. Все остальные звуки (если вы хотите их изменить) должны храниться в вашем pk3 в каталоге sound\player\[название модели]\ в формате wav в следующем виде:

Рис. 3.

Имя файла	Значение в игре
death1.wav	Убили
death2.wav	Что за черт, опять убили
death3.wav	Не опять, но убили
gasp.wav	Хлебанул водички
drown.wav	Хлебанул слишком много водички и утонул
fall1.wav	Больно упал с большой высоты
falling1.wav	Падаешь с ОЧЕНЬ большой высоты, понимаешь что не выживешь
jump1.wav	Звук прыжка (мой вам совет — как можно проще, иногда достает)
pain100_1.wav	Подстрелили, ерунда пара царапин.
pain25_1.wav	Очень хорошо подстрели, пара царапин — и вы труп
pain50_1.wav	Блин, больно.
pain75_1.wav	Больно, но терпимо

Скомпоновав все это в одном каталоге, просто запакуйте zip'ом с нулевым сжатием и наслаждайтесь. Ах да, совсем забыл, не забудьте сделать 64x64-картинку для выбора, сохраните ее в icon_[название скина].tga и поместите в models\players\[название модели]\.

На этом все, пока:).

Алексей Крученок
vr@nestor.minsk.by

deus-ex: когда tombraider нервно курит:)

Разработчик: ION Storm. Издатель: Eidos. Жанр: Action-RPG. Альтернатива: нет. Системные требования: P233, 32 MB RAM, WIN. Дата выхода: как только, так сразу. Интернет: www.ionstorm.com.

Вступление

Сама игра будет представлять попытку в очередной раз совместить жанры 3D-action и RPG в одном, великом, как утверждают разработчики, проекте. Уже структура игры говорит о многом: с одной стороны жестко заданное "дерево" миссий как в классическом боевике а-ля DooM, но с другой стороны... полная свобода. Да, именно так. В рамках одной миссии гарантируется полная свобода действий игрока в сочетании с невиданной доселе интерактивностью. Компания ION Storm славится прежде всего тем, что основал ее небезызвестный Джон Ромеро, стоящий у истоков такого популярного жанра, как 3D-action. В разработке у команды находятся несколько многообещающих проектов, ни один из которых, к великому сожалению, пока не вышел. Anachronx, Daikatana... теперь еще и Deus ex... о них много говорили, упорно спорили, еще больше писали.

Сюжет: столкновение с Тайной

Действие происходит не в "далекой-далекой галактике" или где-то еще у черта на куличках, а в нашем мире. В мире, каким он станет через несколько десятилетий. Недалекое будущее, начало 21 века. Новая угроза. Главный герой игры — член специального антитеррористического отряда. Помимо периодических конфронтаций с различными асоциальными элементами, бумажной работы и долгих вечеров аналитического поиска, иногда возникают внештатные ситуации. Странные встречи, аномальные явления, загадочные исчезновения или, что хуже, появления. Они случаются крайне редко и подчас не укладываются в узкие рамки должностных инструкций, нормативных актов, закрытых директив. Наш герой был истинным воином Закона, неплохим защитником правопорядка, сильной личностью, способной не только постоять за себя и за других, но и повести этих других за собой. Все изменилось в один миг...

Однажды, в результате казалось бы самого заурядного расследования, он столкнулся с самым страшным врагом — Тайной. Тайной, из тех, которые убивают одним своим прикосновением, одним присутствием. И неважно, кем ты был, что у тебя за плечами, какой твой социальный статус... Просто есть вещи, по природе своей не предназначенные для глаз смертных. Но не это самое страшное. Ужасает то, что крайне редко, примерно раз в 500 лет, глупый и жалкий человечишка, осмелившийся потревожить запретное, переживает такое столкновение с неведомым. И тогда он становится мишенью. Охотник превращается в дичь. Рожок трубит, двуногие гончие в правительственной форме рвутся с поводка, заливаясь радостным лаем. Вожделенным секретом стремятся завладеть все, имеющие достаточно власти для участия в травле. И если бы просто заполучить сакральное знание... Ведь все егеря мыслят прямолинейно, как нож палача: или ЭТИМ буду владеть я, или никто. Потому злосчастный потомок Адама, на горе себе узнавший слишком много, будет умерщвлен при любом раскладе. Даже если и не знает ничего — все равно умрет. Просто так, на всякий случай. Потому что слишком велик искус, слишком высоки ставки — да и что стоит жизнь человеческая для сильного мира сего?!

Так начинается наша история. Герой убегает, подобно зайцу от стаи волков, зная, что пощады не будет. Пусть это не дикая тайга, а современный мегаполис, все остается в силе. В джунглях из стали, стекла и бетона люди, уподобляясь диким зверям, гонят жертву. Меняется лишь форма, а не суть. Он всматривается в оскаленные пасти, вслушивается в тяжелое, но мерное дыхание, видит слюну, стекающую с аршинных клыков. В этих некогда дружественных лицах не осталось ничего человеческого, бывшие друзья и сослуживцы несутся в первых рядах. В глазах жажда крови, преданность фантому справедливости... и жажда. Жажда возвыситmся, купить теплое логово поближе к вожаку за счет плоти беглеца. Вдали слышится переклич егерей — мигают сирены полицейских машин, гудят телефонные провода, эфир проседает под тяжестью радиопереговоров. С боков обступают загонщики. Он продолжает бежать. Есть только один шанс. Разобраться в находке и использовать ее самому. Возможно, не все еще потеряно...

Игровой мир: чистилище

Бездна... сначала цивилизация, подобно глупой кошке, долго ходила по краю пропасти, теперь она на самом дне. Падение происходило медленно, никто не замечал постепенного движения во тьму, прогрессирующей социальной деградации на блестящем фоне технологического прогресса. Отдельным людям, немногим оставшимся мыслителям и ученым, пока еще способным рассуждать здраво и видеть картину распада во всей ее ужасающей полноте, не верят и не дают возможности сделать хоть что-нибудь. Глас вопиющих в пустыне равнодушных душ... Политики говорят о поиске новых путей и источниках, но их метания напоминают затянувшуюся агонию, а слова и аргументы — детский лепет. Слишком поздно.

Мир дня завтрашнего, в который придется окунуться, впечатляет. И впечатляет, прежде всего, реализмом происходящего. Радует, что разработчики отказались от стандартного помещения игрока в выдуманную, хотя и обусловленную логически среду. Это неинтересно.

Гораздо приятнее и оригинальнее создать мир, вроде и ограниченный экраном монитора, но в то же время во многом пугающе схожий с настоящим; чтобы игрок вначале, пусть поневоле, пусть на подсознательном уровне, начал верить в то, что вымышленные события могут иметь место и в реальной жизни. А следующим шагом становится отождествление себя любимого с главным героем. При грамотном исполнении венец такого подхода — непревзойденная играбельность, оригинальная атмосфера, исключительный реализм происходящего и постоянное действие.

Именно на основе этой концепции строится Deus ex — ничего удивительного, вспомните первый проект Ромеро, легендарный DooM. Вспомните его неповторимую атмосферу, бравшую за живое и не отпускающую от голубого экрана ни на секунду, пока игра не пройдена до конца.

Чтобы еще больше усилить эффект присутствия, разработчики решили воссоздать в виртуальности несколько общеизвестных и исторически знаменитых географических локаций. Точно известно, что будет Париж, часть Нью-Йорка и кое-что из Вашингтона, возможно появление пары восточных городов (Гонконг, к примеру). Почти все подобные места моделируются на основании широкоформатных панорамных фотографий из альманаха Географической академии и архивов. Для построения же ландшафта, общего плана города и отдельных улиц используются детальные карты. Возникающие неясности помогает устранять специально приглашенный архитектор.

Играбельность

Выстраивая разрозненную информацию в единое целое, можно процитировать Марка Твена: "Шкуру с кошки можно сдирать разными путями". То есть сюжет не линеен, любое действие можно совершить самыми разными способами, и соответственно игру можно будет пройти несколько раз, постоянно открывая что-то новое. Как и в FallOut-е, способ решения любой проблемы определяется в зависимости от направленности развития вашего героя: силовым путем, с помощью навыков или переговоров.

Именно из-за попытки реализации такого смелого подхода проект неоднократно переносился. В настоящий момент разработчики в последний раз перекраивают сюжет, устраняют "подводные камни" — те моменты сюжета, прямо или косвенно ограничивающие игрока, навязывающие определенную модель поведения. Решено было сделать так: пусть будет некая генеральная сюжетная линия, изменение которой осознанными действиями игрока не допускается в принципе.

Все. На этом заканчивается жесткий императив и начинается свобода — каким именно способом достигнуть желаемое, зависит только от вас, и никого более. Действуйте в соответствии с вашими пристрастиями и моральными принципами в рамках конкретного задания, и смотрите, что из этого получится. В зависимости от порядка и способа выполнения миссий динамически изменяется их состав и содержание. Делай, что должен, и будь что будет. Чувствуется, что играбельность у проекта воистину Великая.

Обычно суть игрового процесса в общем виде сводят к трем основным аспектам: исследование, решение головоломок, битвы. В четвертый же пункт — особенности — автоматически попадает все то, что не входит в узкие рамки стандартных канонов жанра. Deus ex — редкий случай, когда на долю особенностей приходится чуть ли не вдвое больше нововведений, чем на три классических кита-принципа вместе взятых. Судите сами: Исследование — то, чем вы занимаетесь постоянно, независимо от того, ищете что-либо конкретное или сломя голову мчитесь вперед, к финалу.

Головоломки интересны тем, что присутствуют в неявной форме. То есть такого примитива, как "дерни рубильник, дверь и откроется" здесь вы не увидите. Все намного тоньше и интеллектуальнее. Важно не только уметь думать, но и правильно общаться с нужными людьми, тщательно планировать свой следующий шаг, потому как он может оказаться последним.

Второй вид головоломок перекочевал из классики практически без изменений: это использование специальных способностей героя, получаемых по ходу игры для нахождения секретов. В принципе приемлемо, это на порядок лучше, чем перетаскивать с места на место опостылевшие каменюки или иные элементы интерьера, уподобляясь грузчику женского пола, с двумя пистолетами. Безусловно радует, что приходится думать, использовать свое воображение, пространственное мышление, интуицию наконец. Битвы на данный момент можно охарактеризовать как тайну за семью печатями. Официальной информации практически нет. Судя по скриншотам, режим боя выглядит как стандартный FPS, но разработчики с завидным постоянством утверждают, что их детище не банальный 3d-шутер, а нечто иное. Особенности — своего рода "изюминки" игры. Те самые новации, над которыми разработчики бились дольше всего, но именно они делают заурядную игру шедевром, а проект — уникумом.



По вполне понятным причинам эта информация вплоть до выхода перспективного проекта в свет относится к категории закрытой, тем не менее тонким ручейком неофициальных интервью сквозь плотину молчания издателя кое-что просочилось. В частности, известно, что в игре будет множество дополнительных квестов, секретных миссий, которые обнаруживаются далеко не с первого раза и вроде как не важны для прохождения основной сюжетной линии, без них запросто можно обойтись, но полную картину происходящего можно составить, только одолев все эти ответвления, что называется, от альфы до омеги.

Примерное время, необходимое для прохождения игры в первый раз, — где-то около 60 часов. А теперь представьте себе, сколько можно потратить время, одолевая всевозможные параллели, отыскивая секреты, выполняя побочные задания?!

Графика, движок, звук

В начале планировалось использовать для создания проекта движок Unreal, который в то время был самым мощным, позволял очень и очень многое и потому подходил как нельзя кстати. Но все течет, все меняется. Первые скриншоты с игры, датируемые 1997 г., и те, что недавно просочились в сеть, разнятся диаметрально. Сравнение рождает самые противоречивые чувства. Вполне возможно, что эти красивости снимались с работающего игрового движка на основе Unreal, но тогда этот самый устаревший игровой движитель от некогда великой игры кардинально переписан. Второе, что приходит в голову, — движок переделали настолько, что слово Unreal звучит как насмешка; в результате реконструкции количество улучшений плавно и незаметно перешло в принципиально новое качество. Как бы там ни было, выглядит очень даже хорошо. Весьма продвинутый игровой движитель, если судить по скриншотам.

Совершенно справедливо утверждение, что сложный для восприятия, неитуитивный или же громоздкий интерфейс, страдающий излишними "наворотами", может подорвать интерес к игре, затормозить познание виртуального мира, а то и вовсе оттолкнуть потенциального игрока. По заверениям разработчиков, оптимальное решение найдено. Правда, в каком виде, пока не уточняется, и скриншотов с явными признаками интерфейса тоже пока нет. Известно лишь, что это не калька с некой популярной операционной системы (95-98-2000), а что-то дюже самобытное и оригинальное.

Двухмерный плоский фон (задний план), на котором обычно разворачивается действие в адвентурах и некоторых ролевых играх, просчитанный заранее, ушел в прошлое. Все полигонально и просчитывается в реальном времени, в целом графическая феерия и эффект присутствия на должном уровне. По идее, картину должна дополнять динамичная камера, которая всегда будет давать оптимальный ракурс и освещать происходящее не хуже заправского оператора. Свежо предание... Но в это хочется верить.

Резюме

Я думаю, уместно предоставить слово самим разработчикам. Что они думают о детище своем?

"Если вам нравятся игры, где насилие — не лучшее решение, то эта игра для вас.

Если вам нравится участвовать в истории, где вы можете влиять на мир по ходу своего продвижения, эта игра для вас.

Если вам нравится убивать все, что движется, а что не движется заставить двигаться и убить, — можете попробовать, но лучше действовать осторожно — эта игра для вас," — выдержка из интервью, данного недавно одному итальянскому игровому журналу.

Обнадеживает. Будем надеяться, что талантливые игроделы не станут уподобляться художнику из басни Крылова, который стремился нарисовать картину и при этом угодить всем.

Вячеслав Оробинский
www.gamestone.ru

Здравствуйте, уважаемые поклонники вселенной Freespace. Пусть и с небольшим опозданием (все уже, небось, отыграли раз по пять), хочу представить на ваш суд то, что обычно называют странным русскому уху заморским словом "солюшен". Солюшен по-английски значит "решение". Я прекрасно понимаю, что решение у каждого пилота будет свое. В каждой миссии, в каждом ее моменте. Так и должно быть. Поэтому прошу рассматривать сей труд исключительно как некий путеводитель по сюжету, развивающемуся во Freespace 2. На мой взгляд, этот обзор может оказаться довольно полезным тем, кто не вполне свободно владеет английским, так как понимание многих ключевых моментов ряда миссий напрямую связано с прочтением/прослушиванием сообщений радиоэфира. Я постарался разъяснить наиболее неочевидные моменты в самых сложных и интересных миссиях. Что же касается тех миссий, которые не вызывают никаких сложностей, я просто даю их краткое описание и ВОЗМОЖНЫЙ вариант их прохождения. Я полностью открыт для ваших замечаний и критики и с удовольствием выслушаю ваше авторитетное мнение.

Все нижесказанное относится к прохождению игры на уровне сложности "Medium", хотя большинство миссий потом были отыграны и на Hard. Я закончил ее в звании лейтенанта (Lieutenant Grade) и собрал все медали, а также был удостоен степени "Triple Ace".

О структуре описания:

Freespace 2 имеет с точки зрения развития сюжета одно характерное отличие от первой версии — а именно, в игре появились ответвления сюжета (loops), которые можно обойти, отказавшись от них в нужный момент. Конечно, никакой уважающий себя пилот, ИМХО, на это не пойдет. Так вот, для удобства я обозначаю миссии основной сюжетной линии M1, M2, M3 и т.д., а миссии ответвлений — соответственно, MO1, MO2, MO3 и т.д. Я опускаю тренировочные миссии и не учитываю их в нумерации. Итак, поехали. Кстати, всего во Freespace 2 40 миссий, из которых 6 тренировочных и 5 миссий ответвлений — 3 в первом и 2 во втором.

M1: Surrender, Belisarius!

Для того чтобы полностью выполнить миссию, надо сберечь оба транспорта, иначе вас обвинят, как бы это помягче сказать, в служебном несоответствии.

M2: A place for chariots.

После того, как вы уничтожите все сторожевые орудия и истребители, в эфире прозвучит сообщение о странном сигнале, исходящем от крупного астероида. Астероид этот обозначен на радаре мерцающей красной точкой, навестись на которую невозможно. Приблизьтесь к нему. После этого он начнет разрушаться и появится флагманский корабль Нового Земного Фронта "NTF Iceni". Несмотря на приказ командования уничтожить корабль, сделать это невозможно — он сразу уходит в подпространство. Очистив зону, возвращайтесь на базу. Уничтожение всех контейнеров с грузом является бонусным заданием.

M3: Romans Blunder.

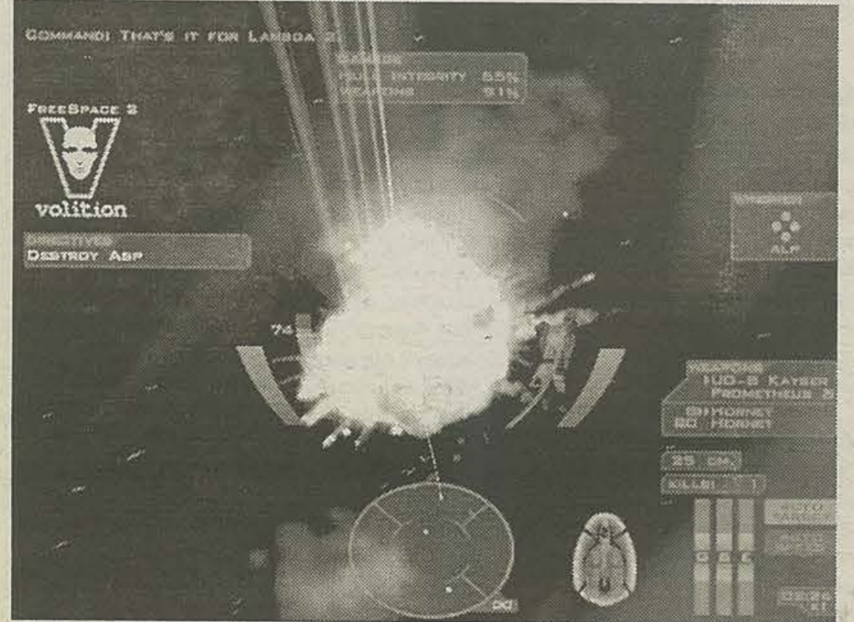
То ли из-за ошибки навигации, то ли по злому умыслу командования, но вы действительно появляетесь слишком далеко от "Айсини" — более 5000 метров. Догнать корабль невозможно. С этого момента миссия приобретает немного аркадный характер — необходимо уничтожить все, что попадается на пути. Когда появятся два крейсера класса Fenris, необходимо уничтожить ВСЕ истребители сопровождения — только тогда появится "PVD Psamtic" и уничтожит крейсеры.

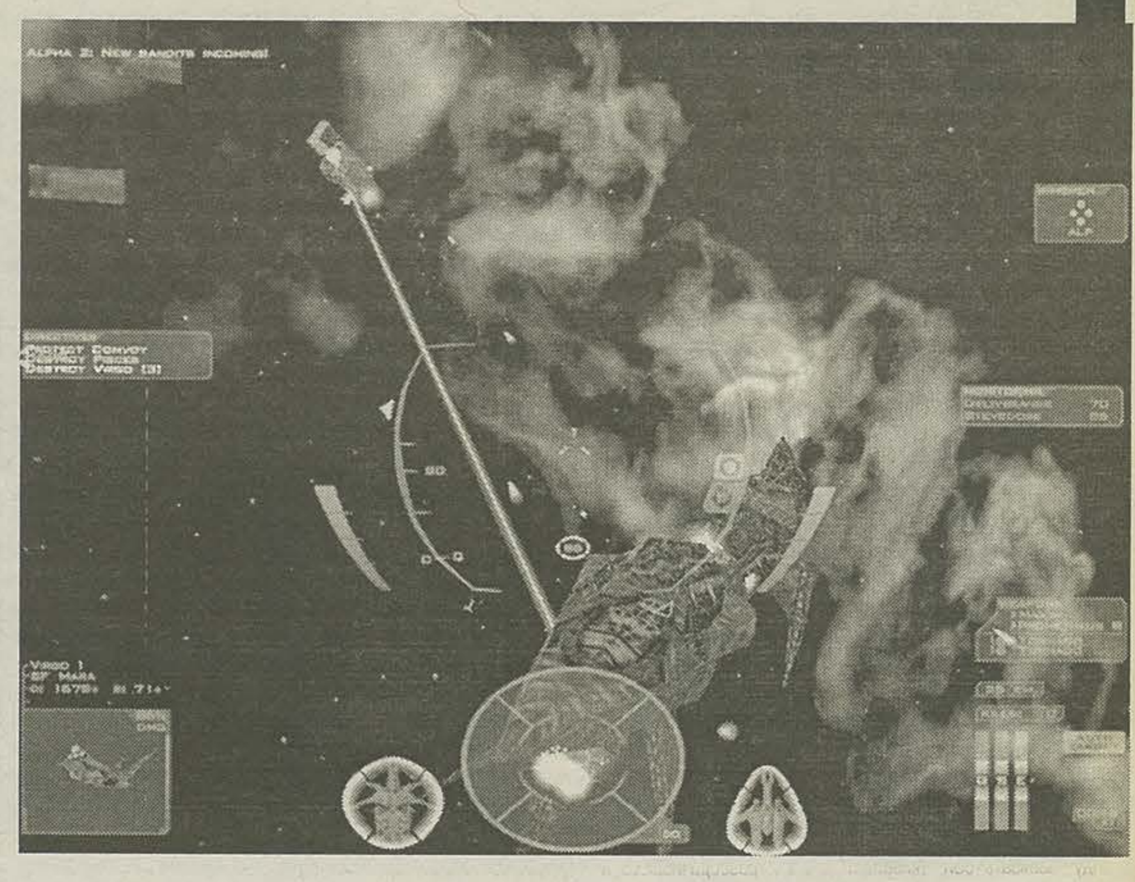
M4: A lion at the door.

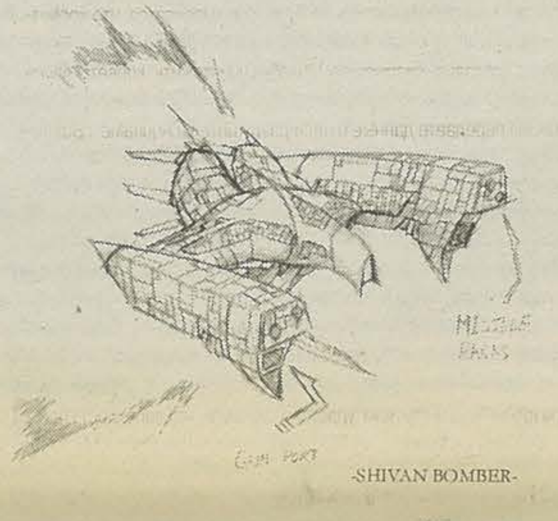
Первое столкновение с шиванами за последние 32 года. Миссия довольно интересная, особенно с повышением уровня сложности. В столкновении с истребителями класса "Mara" старайтесь выманить их подальше от крейсера "Behemoth" класса "Rakshasa" — огонь его ПВО может доставить вам немало неприятностей. Не пытайтесь уничтожить шиванский транспорт "Maul", это невозможно, он все равно уйдет в прыжок. Когда появится куча истребителей класса "Astaroth" — придется повертеться. Потом подоспеют наши — тогда заманите врага под огонь корвета класса "Sobek" и старого доброго разрушителя "Orion". С крейсером "Goliath" класса "Cain" будьте повнимательней — его противоистребительные лучевые орудия довольно опасны. Следите за земным разрушителем — его будут атаковать бомбардировщики класса "Serafim" — их лучше уничтожить побыстрее. Если выполните все задания — дадут медаль (Allied Defense Citation).

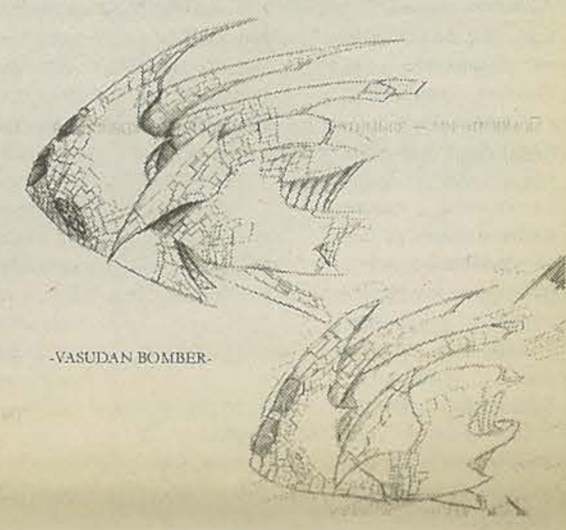
M5: Mystery of the Trinity.

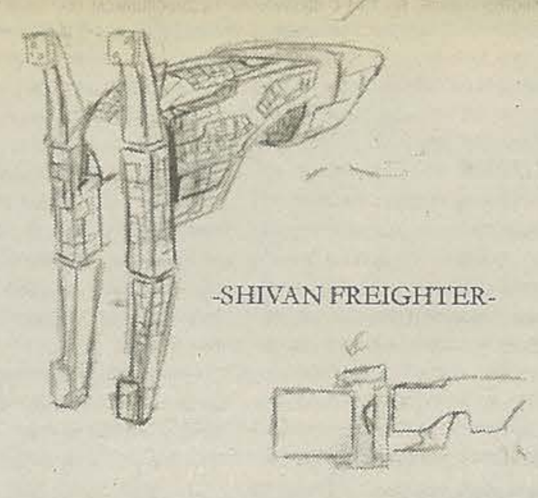
В данной миссии сначала необходимо следовать за истребителем "Zeta 1". Помните, что перезарядка невозможна! То есть с ракетами надо быть поэкономнее. Найденный в туманности крейсер NTF класса Fenris "Тринити" спасти невозможно. Надо обеспечить отход транспорта с командой. Когда крейсер погибнет, оставаться смысла нет — всех Драконов уничтожить нельзя, так как они появляются бесконечно. Так что лучше уходить, так как на уровнях сложности Medium и выше выстоять одному на Геркулесе против 4-5 Драконов одновременно, да еще и появляющихся постоянно, нереально. Я как-то решил попробовать — на уровне Medium я наколотил их 11 штук, после чего был вынужден ретироваться, так как остался без ракет, без противоракетных помех и с изрядно потрепанной броней.











M6: The great hunt.

В этой миссии один из корветов (Lysander) спасти невозможно. Все поначалу идет нормально — вы защищаете оба корвета от истребителей и бомбардировщиков шиван, попутно помогая бороться с крейсерами, уничтожая их орудия (для этого, кстати, идеально подходит пушка "Akheton SDG" — новая версия Дисраптора, а также ракеты "Harpoon"). Но потом появляется неизвестный шиванский разрушитель, и судьба одного из корветов решена. После этого миссия, по сути, прекращается. То есть, ваши все улетают. И вам советую не задерживаться — все равно ничего вы дестроеру не сделаете.

M7: Slaying Ravana.

С удовольствием разнесите тот самый разрушитель из прошлой миссии, "Ravana", на части. Ничего особо сложного — "Boanerges" оказался отличным бомбардировщиком. Пару важных хинтов: во-первых, с Циклопами и любыми другими тяжелыми торпедами с долгим захватом цели нужно в обязательном порядке переключать ракеты в режим "двойного запуска" (dual fire) командой "," — этим вы экономите ровно вдвое времени на захват цели (в идеальном случае Циклоп наводится за 7-9 секунд — поверьте, это много для прямолинейного полета) и делаете "двойную работу" за один заход на бомбометание. Во-вторых, можно избавиться от времени задержки между запусками торпед. Как? А очень просто — переключайте банки! Что происходит после запуска торпеды? Против того банка, из которого был произведен запуск, появляется счетчик обратного отсчета времени (у Циклопа это 20 секунд, это ОЧЕНЬ много). Переключив же банк командой ".", вы избавляетесь от этого явления, и торпеды готовы к запуску в ту же секунду! (копирайт, все права защищены:-))

M8: The sixth wonder.

Защита станции "Enif" класса "Galatea" и двух транспортов — "Calypso" и "Mannheim". Рекомендую всем кораблям приказать защищать не станцию, а первый транспорт, "Calypso". Затем постарайтесь быстро уничтожить ракетами Harpoon носовое лучевое орудие крейсера НТФ Cato, а затем, когда появится первое звено бомбардировщиков класса Zeus, займитесь ими. Старайтесь сбить как можно больше торпед первого залпа, после чего займитесь самими бомбардировщиками. Для этого отлично подходят ракеты класса Hornet в режиме dual fire — как правило, одного залпа Зевсу хватает сполна. Как только услышите сообщение о том, что первый транспорт ушел в подпространство, прикажите всем уничтожить крейсер, в чем примите участие сами, при этом постарайтесь выпустить по нему весь боекомплект, вызвав предварительно корабль поддержки. Появится еще одно звено Зевсов, успейте перезарядиться до того, как они приблизятся. Займитесь ими. Когда второй транспорт, Mannheim, начнет эвакуацию персонала станции, прикажите всем или части кораблей защищать его. Надеюсь, что к этому моменту вам удастся завалить Като. Вскоре появится корвет НТФ Hawkwood, причем изрядно потрепанный (60%). Берегитесь огня его лучевых орудий. Судьба корвета предрешена — практически сразу после его появления на сцену выходит "шестое чудо" — GTVA Colossus, 6-километровая гордость союзного флота, плод 20 лет работы, летучий город с населением 30000 человек. Корвет будет уничтожен в течение 10 секунд. Будет еще одно звено Зевсов — не дайте им сильно потрепать Enif. На Medium я никогда не позволял целостности брони станции опуститься ниже 25%. Если выполнить все задания, дадут медаль — Distinguished Flying Cross.

M9: Into the maelstorm.

Вы сопровождаете три корабля — Jooyun, Avila (газодобытчики) и Parracombe (тягач). Опять же, главное — отстреливать бомбардировщики (в этой миссии это будут Medusas) и их торпеды. Не забудьте уничтожить головное орудие на НТФском крейсере Maelstorm — сделайте это незамедлительно, с помощью ракет

Harpoon. Бонусным заданием в миссии является уничтожение всех сторожевых пушек. Естественно, нужно сохранить все три сопровождаемых корабля. Как показывает практика, больше всего достается GTFr Parracombe. Я применяю такую тактику: сначала защищаю васуданский газодобытчик Jooyun, так как о нем особо сказано во время инструктажа. Далее, по результатам налетов, я перераспределяю защиту в зависимости от повреждений. Чаще всего это именно Parracombe. Когда появится Колосс, миссия заканчивается. В ходе миссии появляются какие-то странные вопли корвета союзных сил, не обращайте внимания. Он, мол, помочь ничем не может — должен блокировать точку перехода.

M10: Feint! Parry! Riposte!

Достаточно сложная миссия. Надо выманивать истребители врага из-под прикрытия орудий крейсеров. Старайтесь подманить их поближе к нашему крейсеру, Rampart. Конечно, велик соблазн выбрать Геркулеса самому — все-таки легендарный истребитель, гордость флота, но — придется взять Персея из-за его скорости. Тактика тут может быть такая: я приказываю всем защищать Рампарт, а сам лечу в сторону крейсеров НТФ Refute и Majectic. Подлетев где-то на 1300 метров, начинаю стрелять по Геркулесам сопровождения, сразу же разворачиваюсь и на форсаже лечу обратно к крейсеру, периодически повторяя своим команду защищать его. Естественно, Геркулесы догнать меня не могут, если только я сам этого не захочу. Когда между Геркулесами и крейсером остается где-то 1200-1300 метров, даю всем команду "завязать бой" (клавиши "с-3-9"), разворачиваюсь и присоединяюсь к вечеринке. Как правило, секунд за 30 с Геркулесами бывает покончено. Возле крейсеров остается еще одно звено. Его "выковыриваем" тем же макаром. Когда крейсеры останутся без сопровождения, в дело вступят наши бомбардировщики. Помогите им — займитесь лучевыми орудиями крейсеров и истребителями Локи. Потом появляются разрушитель класса Orion NTD Repulse вице-адмирала Коха и Колосс. Колосс добьет крейсеры, если они еще живы. Дестроер НТФ не трогайте — его уничтожит Колосс. Ваша задача — отсекать звенья Loki, которые будут атаковать Rampart. Этот крейсер вы должны сберечь. Если все пройдет по плану — получите Epsilon Pegasi Liberation Medal.

Ответвление 1: секретная операция в тылу врага под прикрытием.

M01: Rebels and Renegades.

Никакой халявы быть не может — NTF Iceni и NTSc Hinton надо защищать как себя самого. Отсекайте бомбардировщики, уничтожайте орудия крейсера. Васуданский корвет класса Sobek надо обезоружить во что бы то ни стало. Неплохо бы убить его главное орудие на носу. Если NTF Iceni погибнет — вас "запалят" как агента союзных сил и торжественно расстреляют на следующее утро. Придется также попотеть в поясе астероидов. Научное судно Hinton сберечь непросто, но возможно. В самом начале вам надо просканировать NTF Iceni — все как обычно: навестись и подлететь на 150 метров.

M02: Love the traison...

После того, как сработают детонаторы, надо действовать без малейшего промедления. Все корабли будут иметь броню на уровне 16%. Советую вооружиться ракетами Rockeye — времени на захват цели у вас вряд ли найдется. Помните, что никакой перезарядки не будет, так что ракеты экономьте — они вам еще понадобятся. Когда прибудет первая подмога НТФ, пристройтесь заранее к какому-нибудь истребителю, и как только союзный десант прибудет, открывайте огонь без промедления. Распределите корабли для защиты АВАКСа и транспорта. Первый корвет НТФ спокойно мочите издалека. Второй корабль НТФ, крейсер класса Aeolus, уничтожит земной корвет, ваша главная цель — Геркулесы. В этой миссии еще раз убеждаешься, насколько на самом деле земные корабли превосходят шиванские и васуданские...

M03: ...but hate the traitor.

На мой взгляд, чрезвычайно простая миссия. Главное — ни в коем случае не начинайте стрелять по транспорту — расстреляют свои же за открытие огня по мирным гражданам Альянса. Первых трех "друзей" можно начинать валить, даже пока они еще зеленые. Будьте внимательны — броня и щиты у Мирмидона просто никакие, так что практически любое попадание крайне болезненно. Затем, когда появится очередное звено Мирмидонов — работайте ракетами. Опять же, на мой взгляд, здесь неплохо подходят Rockeye или даже Tempest — то есть, то, что не надо наводить. С появлением крейсера Shaharan мало что меняется — эти звери-спецназовцы из управления специальных операций на Enrynes просто разносят его в щепки.

M11: Battle of the wilderness.

Первая миссия на третьем диске трехдисковой версии игры. Классическая миссия сопровождения. На мой взгляд, простейшая. Главное — не давайте бомбардировщикам отбомбиться и быстренько завалите единственный крейсер класса Cain.

M12: TAG exercise.

На мой взгляд, тоже сложного ничего нет, за исключением того, что ТАГ слишком медленно перезаряжается для неуправляемой ракеты. Конечно, быструю Мару ею "пометить" нелегко, однако для бомбардировщиков — в самый раз.

M13 — Providing Grounds.

Единственная миссия, в которой мне так и не удалось выполнить все задания. Миссия делится на две части: вначале происходит испытание нового истребителя-невидимки класса Pegasus. Ваша задача — не дать в течение 2-х минут упасть целостности брони защищаемого вами старого крейсера класса Fenris ниже 25%. Как сказано в эфирном сообщении, "ваше вооружение переключено в учебный режим". То есть, убить этих невидимок невозможно. Единственный способ хоть как-то вмешаться в процесс методичного расстрела крейсера — использовать пушку Morning Star — усовершенствованный вариант старой доброй Flail, кинетического оружия, основной особенностью которого является способность дезориентировать врага и как бы толкать его перед собой. Задача, прямо скажем, не из легких. На уровне Hard это, на мой взгляд, вообще нереально. На Medium в ходе выполнения кампании я этого сделать не мог достаточно долго, потому что сначала не понимал, что требуется именно это. Я думал, что надо просто не дать ему (крейсеру) умереть. И только когда увидел надпись Primary objective failed, понял, что облажался. Стал переигрывать. Не скрою, получилось это у меня далеко не сразу. 22%, 24%, 23%, сколько угодно, только не 25. Потом все-таки удалось. Но было очень тяжело. А вот потом начинается самое интересное. Испытания прерваны атакой шиван. Вроде бы ничего необычайно сложного — защищай разрушитель Aquitaine, и все. Но вот ведь загвоздка — прилетает корвет Tiamat класса Moloch, который придает делу иной окрас. В результате Aquitaine уходит в подпространство, после чего туда же уходит шиванский корвет, вас просят произвести зачистку местности, и вы возвращаетесь на базу, где выясняется, что корвет-то надо было уничтожить. КАК??? ЧЕМ??? В дебрифинге написано дословно следующее: "Чтобы уничтожить корвет класса Moloch, необходимо держать его в зоне видимости радаров, так как вы передаете данные о цели разрушителю Aquitaine". Вот тебе раз! Сколько я ни переигрывал — ничего не выходит. Мой лучший результат — Тиамат уходит в подпространство с 14% жизни. Я уж и так, и эдак, и не отлетал от него дальше, чем на 800 метров, и, как только он появлялся, сразу летел к нему, наводился и не переключался — все напрасно. Я пробовал и на Easy, и даже, стыдно сказать, на Very easy — бесполезно. Уважаемые пилоты! Прошу вас, если кому-то из вас удалось его завалить — напишите, как. Буду искренне благодарен. Мне кажется, это задание невыполнимо. Значит, самое главное — защищать ваш разрушитель. Если вам удастся сохранить Aquitane достаточно целым (кажется, не ниже 25%), то дают орден — Order of Galatea.

M14 — The king's gambit.

Просто отведение души какое-то после предыдущей миссии. Честно говоря, вы там с вашим бомбардировщиком особо не нужны — васуданский дестроер и эти стационарные чудовища Mjonir и так рубят вражину в капусту — так что, мама, не горюй! На всякий случай уничтожайте двигатели, чтобы корабли врага не улетели. Если не упустите никого, дадут крестик Distinguished Flying Cross.

M15 — Cicilian Defence.

Уже в который раз командование садится в лужу с NTF Iceni. Ну, да ничего, мы привычные. Уничтожайте все корабли как можно быстрее. Особенно расторопным надо быть с последним кораблем, крейсером Epigony, который норовит быстренько упрыгать в подпространство. Если его упустите — миссию провалите. Кстати, в этой миссии мне особенно понравилась старушка Ursa. Ее турель на базе Banshee тут весьма полезна.

M16 — Endgame.

Нет, ну это уже даже не смешно. Колосс, и тот облажался с Iceni. Мол, электричество кончилось. Видать, их админ кипятильник врубил, ну и все. Короче, вновь Iceni неуязвим и неуловим. В остальном — ничего особенного. Отсекаем бомбардировщики, сбиваем их боеголовки. Помните, что Stiletto 2, которые выпускает звено Геркулесов, сбить очень тяжело — у нее свои щиты есть. Если все задания выполнены (кроме Iceni), то дадут медаль NTF Campaign Victory Star.

M17 — The fog of war.

Эта миссия выполняется на васуданских кораблях. Вас приписали на васуданский дестроер Psamtic. Все идет легко и просто. Последний выстрел по газодобытчику рекомендую делать издалека ракетой — очень сильная взрывная волна. Хорошо подходит Trebuchet. А для уничтожения стационарных сторожевых орудий хватает одного залпа Торнадо. Татенен сохранить нельзя — доселе неизвестный шиванский джаггернаут класса Сатана уничтожит его, и ничего с этим поделать нельзя.

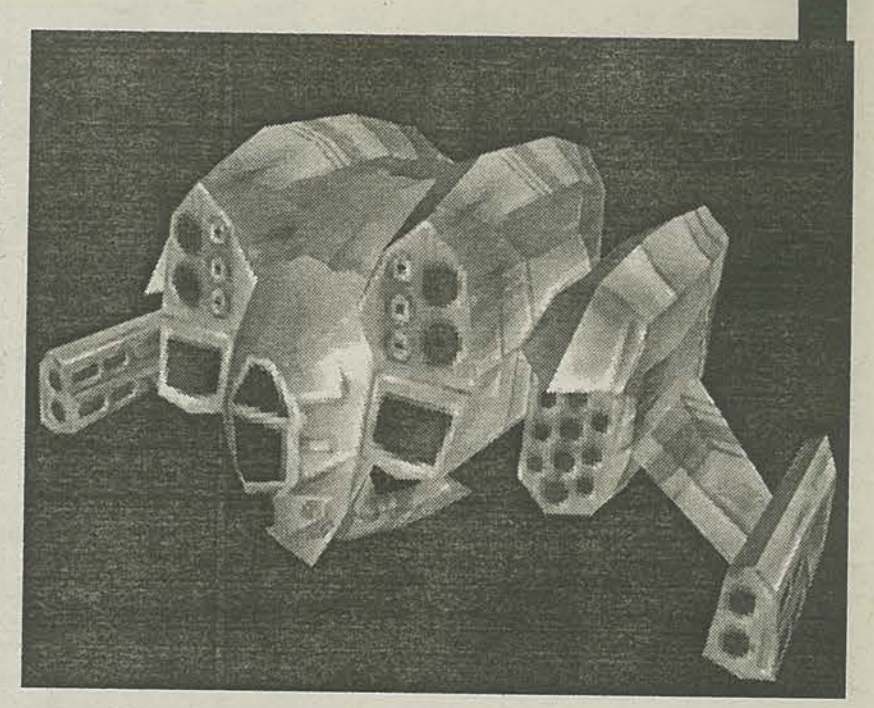
M18 — A monster in the myst.

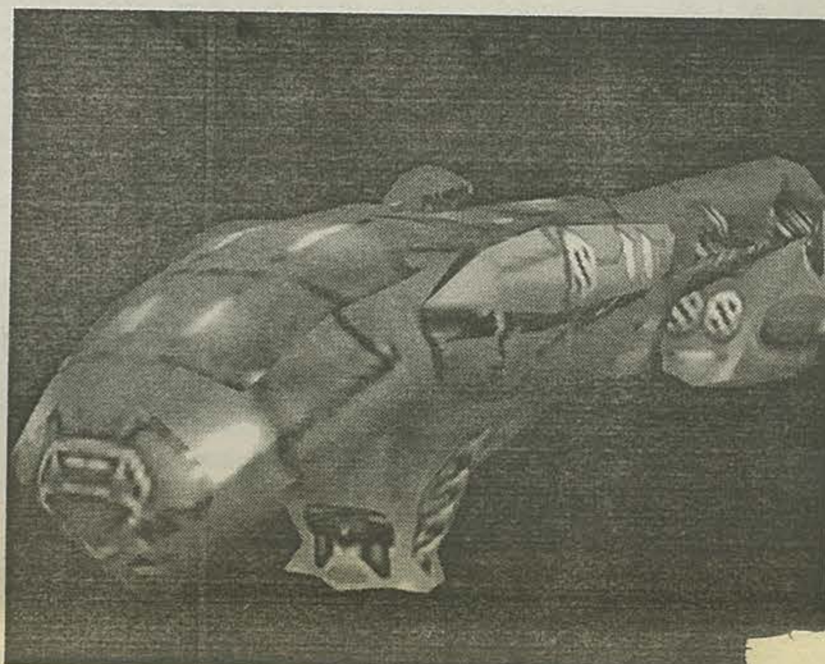
Миссия на васуданском стелс-файтере Ptah. В принципе, все понятно. Обратите внимание, что если процесс сканирования будет идти слишком медленно, вы рискуете потерять корвет Maahes. То есть, желательно поторопиться. Я полагаю, наилучшей конфигурацией для уничтожения орудийных башен является сочетание Trebuchet и Akheton SDG. Беда в том, что Пташка может взять на борт только 4 ракеты.

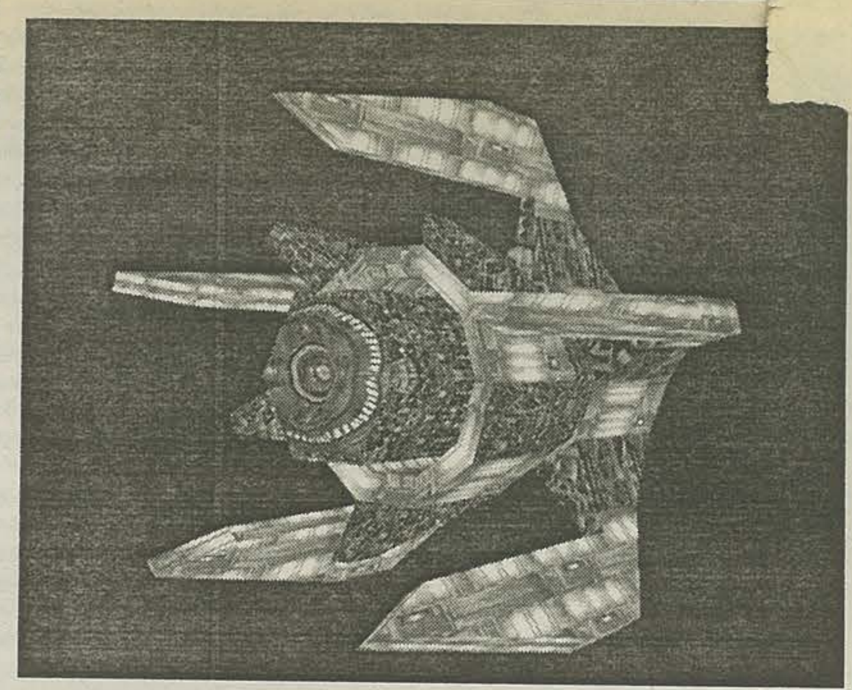
M18 — Speaking in tongues.

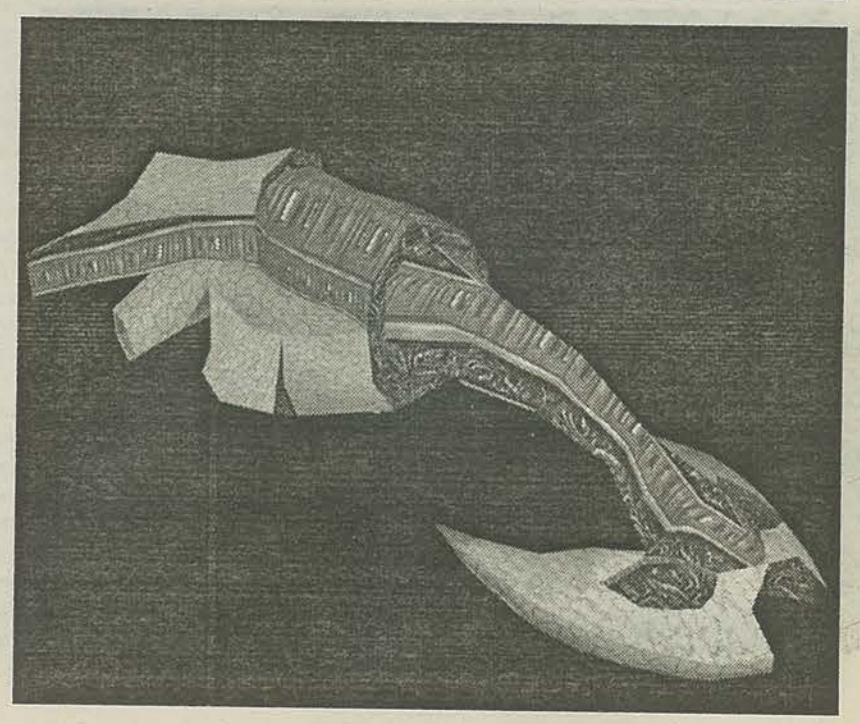
Ничего сложного. Все появляющиеся корабли надо маркировать ТАГами.

Продолжение на стр. 12–13









Начало на стр. 10–11

M19 — A Flaming Sword.

Если вы хотите выполнить ВСЕ задания этой миссии, то вам необходимо подманить истребители Mara к корвету Renenet, чтобы он открыл по ним огонь. Подманивать истребители Astaroth бесполезно – на них он не реагирует. Если вы сможете быстро уничтожить звенья Astaroth, то Мары сами к вам прилетят. Мое мнение – для этой миссии идеально подходит васуданский истребитель – невидимка Ptah. Он может нести старый добрый стандартный Prometheus, и с Astaroth можно разделаться довольно быстро. К тому же все-таки в него влезает, к примеру, 10 Hornet и 8 Harpoon. Не густо, но хоть что-то. Когда пойдет обратный отсчет до взрыва, убедитесь, что находитесь МИНИМУМ в 3100 метрах от мезон-бомбы, иначе вас накроет взрывной волной. В этот момент появится три звена истребителей Dracon, но вы не волнуйтесь – половина полягут под взрывом, а если кто и выживет – Renenet добьет. Как всегда, с первого раза взорвать портал не получится. А со второго получится, да, как потом выяснится, толку никакого. Для этого прибудут еще два транспортника. Шиване начнут остервенело атаковать Lambda 2, так что ее надо защищать особенно плотно. Постарайтесь успеть уничтожить все истребители врага до появления Сатаны. Когда появится джаггернаут, уходите – делать вам там уже нечего.

M20 — Bearbaiting.

Пожалуй, одна из немногих действительно сложных миссий в игре. Сложность ее не в том, что надо уничтожить орудия, а в том, что надо это успеть сделать крайне быстро. На уровне сложности Medium Satanas уходит в подпространство через 3 минуты и 35-40 секунд. За это время надо уничтожить 4 главных лучевых орудия, плюс еще желательно две носовые зенитные батареи. Вы летите на васуданском бомбардировщике Bakha, который несет 4 торпеды Helios и десять ракет Trebuchet. Кстати, в этой миссии нельзя выбрать ни корабль, ни оружие. Для уничтожения одного главного орудия надо 2 торпеды Helios при ИДЕАЛЬНОМ попадании. Идеальное попадание возможно только с достаточно близкого расстояния, плюс к этому вы должны попасть как бы по внутренней стороне "лапы". Вам активно мешают две зенитных батареи – сверху на "сердцевине" корабля, откуда растут "лапы". То есть на вас сваливается достаточно много работы. Почему на вас? Да потому, что в этой миссии вы наблюдаете квинтэссенцию тупости и неповоротливости ваших, с позволения сказать, напарников. Ничего подобного я не наблюдал ни в одной миссии. То есть вы окружены уродами. Я тут проводил эксперимент – приказал всем кораблям уничтожить одно из орудий. ВСЕМ! Это 3 бомбардировщика и 8 истребителей! Когда раздалось сообщение о том, что Satanas уходит в прыжок, орудие имело 56%. Вывод – вам все придется сделать самому. А именно, двумя точными залпами Гелиосов в dual fire уничтожить две башни, вызвать корабль поддержки, пока он летит, пушкой Akheton и ракетами Trebuchet уничтожить зенитные батареи, перезарядиться и двумя точными выстрелами уничтожить оставшиеся два орудия. Скажу честно: это было нелегко. Одной из наиболее, как мне показалось, эффективных команд для ваших "помощников" является команда "прикрой меня" (для истребителей). Тогда это стадо занимается хоть каким-то делом. Старайтесь вылететь из зоны обстрела зенитных орудий при перезарядке. Буду честен: уничтожить и четыре орудия, и две зенитных батареи Satanas, и разделаться впоследствии с корветом Bhelem класса Demon на уровне Medium я смог только один раз. Повторить мне этого не удавалось. Просто повезло – каким-то чудом эти тупыри сумели всем скопом завалить одну носовую зенитную батарею. Четыре орудия я уничтожал стабильно, а вот на Flak Batteries времени не хватало. С корветом все проще – я обычно говорил всем его обездвижить, а сам занимался орудиями. Почему? Потому что он норовит улететь. Надо уничтожить три лучевых орудия (хотя их там больше) – два "на щеках" (справа и слева на передней части корабля) и одно сверху, ближе к корме. После этого добивайте его Гелиосами. Не покидайте зону до уничтожения ВСЕХ шиванских истребителей.

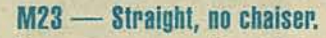
M21 — High noon.

Здесь конфигурация миссии зависит от того, насколько успешно вы выполняете предыдущую. Я забыл сказать, что для того, чтобы пройти предыдущую миссию, необходимо уничтожить по меньшей мере 2 главных орудия. Так вот, в наилучшем варианте вы не делаете, грубо говоря, ничего: уничтожаете появляющиеся истребители и смотрите, как Колосс нудно пилит Сатану. Однако если вы что-то не успели сделать в прошлой миссии – вам придется это делать сейчас. Опять нет выбора корабля и вооружения – вы летите точно в той же конфигурации, что и в прошлый раз. При наихудшем раскладе Сатана будет с двумя главными орудиями и обеими носовыми зенитными батареями. Если все сделать как надо, дадут медальку – Nebula Campaign Victory Star.

M22 — Return to Babel.

Забавно. В этой миссии зашита ошибка. Но – все по порядку. Ваша первая задача – уничтожить крейсеры и истребители. Крейсеров два – один класса Cain, другой – Rakshasa. Помимо этого, на поле боя присутствует, собственно, NTF Iceni и шиванский транспорт Azrael – тот самый, на котором должен был сбежать адмирал Бош. Вот в нем-то вся загвоздка. Во-первых, его легко можно уничтожить. Что и произойдет, если никак не вмешиваться. Во-вторых, его можно обездвижить и обезоружить, но тут придется действовать самому, а всем остальным приказать игнорировать его.

Все достаточно просто, за исключением того, что если его обездвижить, то миссия остановится. То есть пока он жив, ничего происходить не будет – не прилетит десантный транспорт Qeb, Iceni не приобретет статуса "свой" в системе целеуказания, не появятся новые шиване – короче, ничего. Выход один – уничтожить его. Да, но тогда непонятно, что означает фраза в разборе полетов: "...мы прилетели слишком поздно, чтобы остановить SF Azrael, на борту которого находились адмирал Бош и его ближайшие соратники... разведка продолжает поиск шиванского транспорта" (конец цитаты). Это как? Мы ж его собственными руками распылили по вселенной? Чего его искать-то? Объяснение этому я нахожу лишь одно – ошибка в миссии. Ладно, проехали. Когда прибудет Qeb, вы должны сопровождать его до момента стыковки, прикрывать его и Iceni во время захвата и эвакуации, а также обеспечить отход транспорта. Iceni после этого самоуничтожается, так что не попадите под взрывную волну.



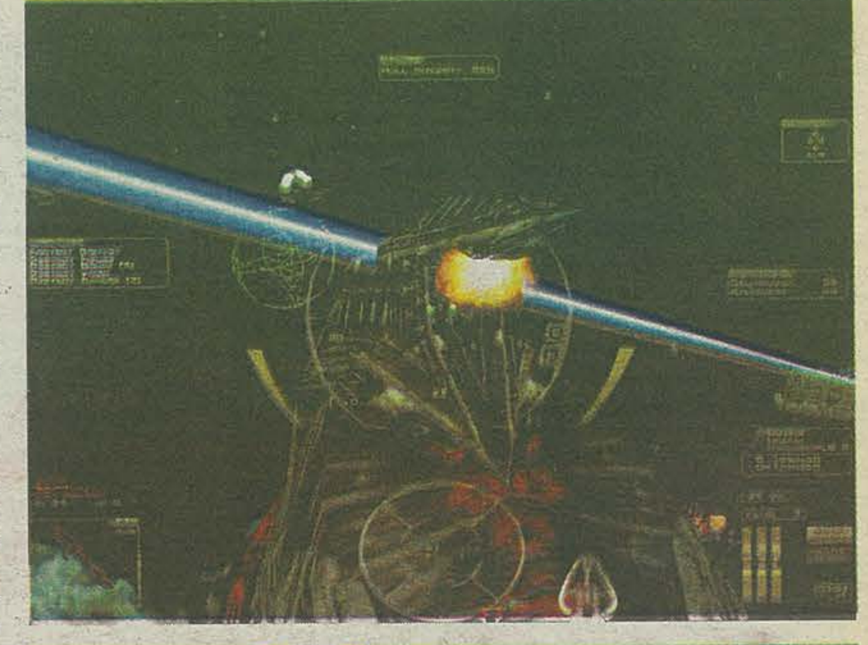
M23 — Straight, no chaiser.

Глюки продолжаются. Ищем SF Azrael, столь успешно уничтоженный нами в предыдущей миссии. Ищем, но не находим. Вместо этого находим еще один портал и кучу геморроя в виде пары крейсеров и кучи истребителей. Вроде раскидали первую кучу, ждем Psamtic. Далее – по любимому сценарию – дестроер выходит из подпространства, но в 9 километрах от нужного места. Все несутся его защищать, хотя, как выяснится через полминуты, все впустую. Появляется еще один шиванский Джаггернаут, 10 секунд – и от разрушителя остается лишь груда обломков. В общем, главное в нашем деле – вовремя смыться. Именно вовремя, когда командование прикажет. Иначе начнется песня про то, что "васуданский пилот никогда не покидает..." и так далее.

M24 — Argonautca.

Защита земного разрушителя Aquitane. В принципе, все понятно – вы должны обеспечить стыковку ремонтной команды и сопроводить Aquitane к точке перехода. В начале миссии появится шиванский корвет класса Molokh. Вы получите эфирное сообщение с Aquitane, что с корветом они разберутся сами. Но мой вам совет – уничтожьте как можно быстрее его носовые лучевые орудия – ими корвет может нанести немалый урон разрушителю. Бомбардировщиков будет просто тьма. Старайтесь бить их на подлете, пока они не выпустили торпеды. Если все будет в порядке, получите орден – Imperial Order of Vasuda.

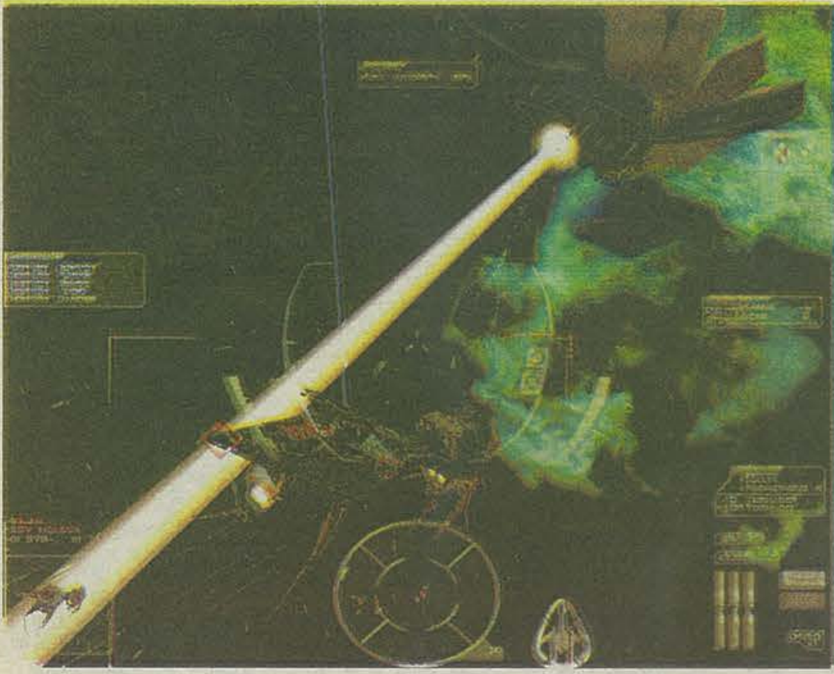
Ответвление 2: секретная операция по эвакуации в глубоком тылу противника.





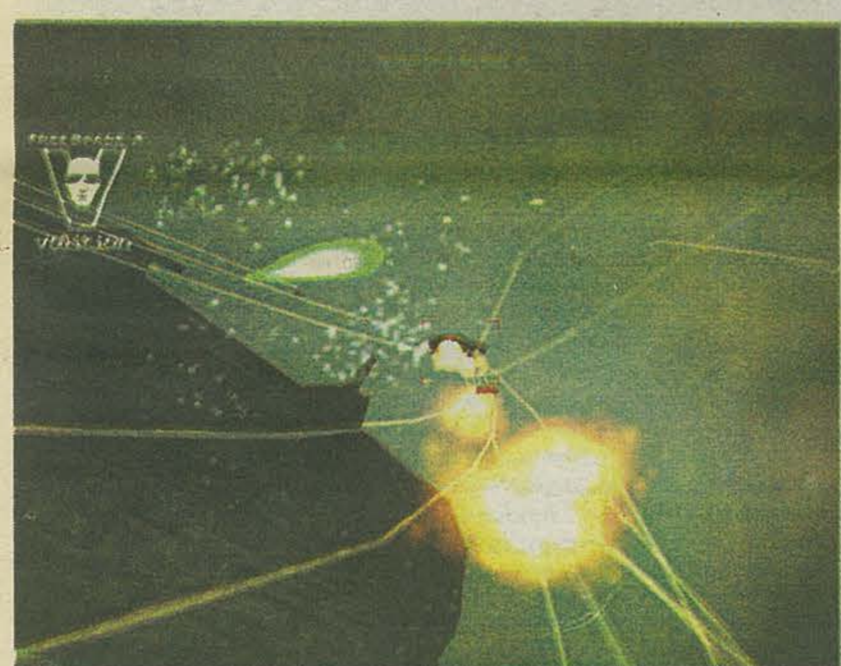
M01 (4) — As lightning falls.

Миссия целиком и полностью проходит в туманности, в условиях жестокой электромагнитной бури, практически нулевой видимости и взбесившихся радаров. В силу этого, естественно, никакие ракеты с захватом цели не подходят – только НУРСы Tempest или самонаводящиеся Rockeye. Я предпочитаю первые, так как, во-первых, в Enrynes влезает катастрофически мало ракет Rockeye, а во-вторых, в таком бою все равно огонь ведется с предельно малого расстояния, так что НУРСы здесь в самый раз. Само собой, как и всегда в специальных операциях – никакой перезарядки. Итак, вам нужно найти транспортный корабль Grail, который дрейфует в туманности с выведенными из строя двигателями. Найти его можно, последовательно найдя восемь навигационных буев. Самое главное – не сбиться с курса и не заблудиться. Смотрите очень внимательно: когда начнется миссия, вы сразу будете повернуты точно в сторону Nav2. Это еле заметная темно-серая точка практически в центре радара. Летите прямо к нему, никуда не сворачивая. Подлетев к нему вплотную, не меняйте курса – когда вы пролетите мимо него, внимательно следите за центральной частью радара – на ней появится новая темно-серая точка в центре или близко к центру радара. Это и будет следующий буй, Nav 3. И так далее. При появлении истребителей, естественно, завяжется бой. Старайтесь вести его как бы на одном месте, делая компактные маневры, а по окончании старайтесь сориентироваться по радару. Если вы потеряете направление на нужный буй, летите прямо на любую из серых точек на радаре, и начинайте "танцевать от печки", после-











довательно проходя, если потребуется, уже пройденные буи. Когда доберетесь до Nav 8, старайтесь уложить бомбардировщики Nahema как можно быстрее — они вооружены кассетными противоистребительными бомбами типа Pirania. Не торопитесь вызывать спасательный бот Lambda 1 — вы его можете потерять. Вам еще придется уничтожить несколько звеньев истребителей и бомбардировщиков.

Только когда воцарится достаточно длительное затишье — вызывайте Лямбду 1. После успешной отстыковки и ухода в подпространство командование даст приказание возвращаться на базу. Тогда можно уходить. За проявленные отвагу и героизм дадут знак отличия — SOC Unit Crest.

M02 (5) — Into the Lion's den.

Миссия выполняется на шиванском истребителе класса Mara. Прекрасный аппарат! Я получал истинное удовольствие от полетов на нем. Правда, выбор стрелкового оружия невелик — UD Kaiser или Subach ML-7. Я предпочитаю брать два Кайзера — хоть и жрут они энергию, зато убойная сила какая! Миссия тоже на время: у вас есть ровно 15 минут, в течение которых вы находитесь на месте событий и покинуть его никак не можете — ваши прыжковые двигатели включатся только через 15 минут на 15 секунд, при этом вы должны находиться в точке прыжка. Сразу после начала миссии НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНО ныряйте круто вниз и врубайте форсаж.

Секунда промедления — и вы покойник, столкнетесь с уходящим в подпространство Джаггернаутом. Далее перебираете цели, пока не наведетесь на неизвестное сооружение (SD1). Летите к нему на максимальной скорости. Огонь не открывайте до тех пор, пока в эфире не прозвучит сообщение о том, что вас "запалили". Чтобы уничтожить девайс, надо уничтожить кристалл в его сердцевине. Для этого наводитесь на подсистему Crystal и начинайте расстреливать ее, попутно отмахиваясь от наседающих со всех сторон, как назойливые мухи, истребителей Aeshma и Astaroth. Стрелять по кристаллу мешают вращающиеся лопасти. Будьте осторожны — если лопасть вас заденет, велика вероятность, что вы погибнете или получите очень серьезные повреждения. Учтите, что взрывная волна от разрушения сооружения (которое, кстати, оказывается узлом связи) очень сильная. Как только у кристалла останется совсем мало процентов, советую отлететь чуть подальше и закончить дело издалека. Если же взрыв застал врасплох, разворачивайтесь и летите, удерживая кнопку переброски энергии щитов назад (по умолчанию — стрелка вниз) — это позволит вам минимизировать повреждения от взрыва. Точно так же работаем со вторым и третьим узлами. Будьте расторопны, помните, что если вы ровно в 15 минут не будете на точке прыжка — вам крышка. Секунд за 30 до вожделенного момента прямо в точке прыжка появляется шиванский разрушитель. Уйдите от столкновения с ним, а затем совершайте оборонительные маневры, не удаляясь от точки прыжка. Ровно в 15 минут вы можете включать двигатели и возвращаться на базу. Не забудьте, что двигатели работают только в течение 15 секунд. При успешном выполнении всех заданий вас наградят медальоном SOC Service Medallion.

На этом второе ответвление заканчивается, и вы возвращаетесь на борт Aquitaine.

M25 — Exodus.

Классическая миссия сопровождения. Сразу же после начала миссии надо добить шиванский корвет. Васуданский корвет не жилец — он неизбежно погибнет при появлении звена бомбардировщиков Serafim. Далее — все как обычно: периодически появляются новые звенья истребителей и бомбардировщиков. Эмпирически было подмечено, что больше всего достается транспорту Lambda 1. Его-то я, как правило, и защищаю. Где-то к середине миссии появится крейсер класса Cain. Я порекомендовал бы вам взять пушку Maxim. Этим чудовищем крейсер уничтожается полностью за 15-17 секунд шквального огня (только не забудьте на этот момент всю энергию с двигателей на щиты и вооружение перебросить, а то ваш Максим зачавкает быстро). В этой миссии все задания считаются выполненными, если вы сохранили все 4 корабля — два транспорта, тягач и медицинское судно. Если все сделать грамотно, дадут медаль — Meritorious Unit Commendation. А мне на этой миссии еще и лейтенанта присвоили.

M26 — Dunkerque.

Самое главное — защищать эвакуационные транспорты Lambda 1 и Lambda 2. Станцию можно предоставить самой себе — она достаточно крепка, чтобы продержаться нужное время. Тем более что в конце миссии она подлежит самоуничтожению. Будьте внимательны — не попадите под взрывную волну. Если сберечь оба транспорта и разрушитель — дадут медаль GTVA Legion of Honor.

M27 — Their finest hour.

Самая печальная и трагичная миссия в игре. Именно в этой миссии мы теряем GTVA Colossus. Обратите внимание на счетчик времени. Меньше, чем за одну минуту превращаются в космическую пыль 20 лет напряженного труда, 6 километров брони и огневой мощи, а самое страшное, 30 000 человек экипажа и персонала. И ничего поделать с этим нельзя. Я не знаю, что можно описывать в этой миссии. Надо уничтожить все корабли противника (кроме джаггернаута, который уничтожит Colossus). Ощущение после ее прохождения самое мрачное.

M28 — Clash of the Titans II.

Наступает конец игры. Миссия состоит из двух частей: в первой части вашей задачей является сопровождение GTD Bastion до точки перехода в систему Ипсилон Пегас. Классическая миссия сопровождения: главная цель — бомбардировщики и их торпеды. Насколько я понимаю, сохранить крейсера сопровождения невозможно — они изначально слишком потрепанные. Постарайтесь перезарядиться непосредственно перед тем, как Бастион начнет переход в подпространство — именно с этим комплектом вам и начинать воевать во второй части. Кстати, в этой миссии е[illegible] — иногда не вызывается корабль поддержки, он зависае[illegible] пе warping in. Вторая часть миссии заключается в сопр[illegible] различных транспортных и медицинских судов до точки [illegible] в систему Вега. Атаки шиван отличаются невероятным неист[illegible]вом. Количество и частота появления новых звеньев истреби[illegible]лей и бомбардировщиков не поддается описанию. Честно говоря, количество сохраненных или потерянных транспортов, кажется, на прохождение никак не влияет. Самое главное — "успеть вовремя смыться", а именно, где-то через 10 минут появляется сообщение о том, что звезда системы Капелла превратилась в сверхновую. После этого начинается обратный отсчет 1 минуты. Если вы не успеваете добраться до точки перехода, вы погибли. Если успеваете — уходите в подпространство. И все. Конец игры. То есть вы ее в любом случае заканчиваете, только в первом случае в обращении командования к членам экипажа GTD Aquitaine и пилотам эскадрильи "Голубые львы" с прискорбием сообщается о вашей героической гибели. Правда, видимо из-за ошибки в программе, если снова кликнуть на Start or continue a campaign, вас выкинут на ролик со взрывом Бастиона и вам опять придется переигрывать вторую часть последней миссии. Для того чтобы начать кампанию заново, надо зайти в View all available campaigns, где выбрать единственную кампанию Main FS2 Campaign и нажать на звездочку Restart. Кто помнит, в первом Фриспейсе это было сделано более грамотно — при входе в Start or continue a campaign после окончания последней миссии вы видели надпись: The current Freespace campaign is over. Do you wish to restart?, то есть "Текущая кампания завершена. Хотите начать заново?"

Я, честно говоря, был просто потрясен. То есть такого бездарного окончания для такой, ИМХО, великолепной игры я никак не ожидал. Что это? Победа? Поражение? Передышка? Вообще, две последние миссии оставляют легкое ощущение безысходности и никчемности всех стараний. Ради чего погиб Колосс? Что толку в том, что были уничтожены обе точки перехода в системе Капелла? В заставке прекрасно видно, что Сатане никаких порталов и не надо. И вообще, ради чего ты сам сражался? Ради того, чтобы увидеть, насколько мы слабы и мелки? Потом, остается совершенно непонятно, что произошло с адмиралом Бошем. И что будет дальше делать вся армада шиванских джаггернаутов? Понятно только одно — будь у них хоть малейшее желание, они бы стерли в порошок весь земной флот. Открытым остается также вопрос с Солнечной системой и Землей. Я очень надеюсь, что это мостик к будущим сиквелам. Иначе в конце игры можно поздравить себя с полным и разгромным поражением. Если кто-то думает иначе — пишите, с удовольствием пообщаюсь. Вот и закончилась наша эпопея. На мой взгляд, игра, безусловно, хороша, несмотря даже на столь идиотское окончание.

С уважением, Лейтенант huMMer
stvartan@corbina.ru
www.3dnews.ru

военное ремесло — виток третий

Сами орки недавно восстановили свое благосостояние, избавившись от их непосредственного влияния. Как оказалось (!!!), это демоны Огненного Легиона провоцировали орков на бесчестные поступки и делали из них кровожадных дикарей на завоеванных Lordaeron и Azeroth (а на самом деле они добрые и пушистые). Однако из-за усилий молодого орка по имени Thrall орки Azeroth, вновь перегруппированные, снова пошли по совсем не светлому пути. Судя по всему, орки не самая злая раса из тех, которые мы знали, хотя они так и остались могучими воинами, но на самом деле (!!!) они значительно более благородны, чем показались на первый взгляд. Люди, в противовес оркам, сильно ослабли. Человеческий союз развалился, и не удивительно, что в игре будет иметь место в своем роде союз между прошлыми противниками.

Начало на стр. 1

А вот такие особенности включают новый 3D-движок. Warcraft III будет полностью 3D, включая и ландшафт, и юниты. Blizzard будет использовать скелетную систему мультипликации, что дает юнитам широкий диапазон свободы мультипликации. Камера 3D-движка не будет полностью свободна, как это было в других 3D-играх, но вы будете способны переместить это в рамках границ, продиктованных проектировщиками. Пардо думает, что стратегические игры никогда не должны быть привязанными к фиксированной камере, потому что это сильно мешает полностью воспринять игровой мир. С другой стороны, правильно отстроить камеру для играющего человека будет не простой задачей, именно поэтому Blizzard и пошла по пути "Да, но!"

Редактор миссий, который Blizzard капитально почистила, начиная с дней Warcraft II, теперь даст пользователям большее количество свободы в создании миров. Программа, названная Пардо "продвинутый строитель миров", позволит вам создавать новые боевые единицы, героев, периоды и многое другое. Все элементы игры будут доступны в редакторе, кроме того Blizzard даст пользователям полный скрипт-язык, подобный Java, хотя система триггеров, как в редакторе кампаний, в Starcraft'е все еще будет поддерживаться.

Что такое RPS?

Самое главное изменение в режиме игры в Warcraft III заключается в отказе от традиционного метода игры в режиме реального времени. Blizzard подчеркивала неоднократно, что ЭТО — не RPG, это просто новый жанр стратегии.

Пардо прокомментировал такой переход тем, что традиционные игры RTS были на 70 процентов направлены на строительство и добычу ресурсов и 30 процентов оставалось на тактический бой. Он хочет полностью изменить это отношение так, чтобы 30 процентов игрового времени тратилось на строительство базы и организацию ваших отрядов, в то время как оставшиеся 70 процентов — на тактический бой, квесты и взаимодействие с миром.

Принимая во внимание, что прежде для игр-стратегий Blizzard были характерны набор стандартных юнитов и героев, Warcraft III герои будут, так сказать, "именные". Так вот, эти именные герои будут по сути своей уникальны, обладая характерными только им свойствами, которые в общем-то и развивают сюжет — очень похоже на Kerrigan и Zeratul в Starcraft.

По моим данным, у каждой расы будет по 6 своих героев (сколько их будет на самом деле, сказать трудно). Получая опыт, они будут продвигаться по уровням и, соответственно, становиться сильней. Герои для вас жизненно необходимы, без них вы не сможете создавать отряды и управлять ими. Даже карту толком не посмотрите. Со временем и повышением в уровнях герои, как и в Diablo 2, будут способны выбрать из разнообразия навыков наиболее актуальные (с точки зрения играющего, конечно).

Каждый юнит будет обладать специальным навыком, так что пехотинец будет способен идти в атаку как камикадзе, минотавр, как и положено быку, полезет фанатично на пролом и с помощью своей силы просто раздавит врага, всадник бросает сети, и так далее. Ну и, конечно, будет традиционный Колдун (spellcasters) с даже большим количеством способностей, чем ранее, но Пардо говорит: "Мы хотим, чтобы каждый юнит имел свои навыки".

Когда Вы начинаете игру, у Вас будет лишь небольшой клочок земли со зданиями, где Вы можете нанимать на работу юниты. Пардо говорит: "Одни из них будут строить, развивать науку, заниматься обороноспособностью базы, другие, соответственно, воевать". Главное то, что с изъятием потребности строить огромную базу, управление стало намного более легким. Вместо 30 структур, чтобы развиваться, игрок будет должен поддерживать всего несколько зданий, постоянно их модернизируя. Однако, если вы хотите играть большим количеством отрядов, вам придется удалиться от базы и находить нейтральные города и крепости, что совсем непросто и, главное, небезопасно. Карта мира будет заполнена деревнями, лагерями, городами и разнообразными храмами. Мало того, что Вы получите дополнительные отряды, исследуя окрестности, вы также найдете волшебные предметы, чтобы экипировать ваших героев.



Стратегия — Все еще...

Однако, Пардо уверяет, что эта игра будет иметь ту же самую стратегическую глубину предыдущих игр-стратегий Blizzard. По его словам многое будет зависеть от науки и новых разработок, хоть в подробности он не вдавался. Еще несколько слов по поводу модернизации. Выглядеть это будет примерно так: вы строите крышу, допустим, пристройку к вашей ратуше, что позволяет вам строить новый тип юнитов. Соответственно все юниты будут доступны не сразу, а постепенно по мере развития, с появлением некоторых навыков у героев и проведением upgrade'ов. Однако, если upgrad'ами улучшаются здания и обычные юниты, то герои это будут делать за счет добытых потом и кровью волшебных (артифактных) предметов и боевого опыта.

Хотя создатели еще очень неуверенно говорят об игровой экономике, но уже призывают к добыче золота через совершение набегов на вражеские города и кражи у блуждающих монстров. Позже, вы будете улучшать свое благосостояние дополнительным регулярным доходом, строя специальные здания, подобно пастбищам или водяным докам на специальных участках земли.

В начале игры игрок будет развиваться очень быстро, в основном используя героя и вербуя маленькие отряды для исследования карты. Игрок, убивая нейтральных существ, будет получать золото (сильно напоминает RPG). Позже игрок найдет на карте территорию, где он сможет начать строить свою базу (доки, фермы, завод древесины и башни). Естественно не бесплатно, а за то самое добытое не совсем праведным путем золото. Как я уже говорил, впоследствии база окупит сама себя.

Основа стратегии будет заключаться в том, как вы используете отряды и героев, поскольку каждый юнит будет иметь специфический навык, а герои — целых несколько. Orc blademaster (один из героев), например, могучий воин, но беден, в то время как orc warlock (тоже герой) его противоположность. Вместо необходимости поддерживать количество юнитов фермами, теперь все будет зависеть от героев и их качества (налицо переход от количества в качество). Чем больше навык лидерства у вашего героя, тем большим войском он, а вместе с ним и вы сможете контролировать. Blademaster с максимальным лидерством, равным трем, может вести три отряда, в то время как у warlock'а этот показатель доходит до десяти, значит такого размера и будет его армия. Показатель лидерства героя может быть улучшен, когда Вы продвигаетесь в уровне. Однако, всему есть свой предел.

Орки, Люди и Демоны

Удалось вытянуть немного информации из Пардо уже конкретно по юнитам рас. Стороны, с которыми мы пока знакомы, — орки, люди и демоны. Мы думаем, что что-то должно быть известно и про undead'ов, но Пардо воздержался от комментариев. Правда, толком не известно, будут ли они вообще (вроде как должны, судя по тому, что мы видели на screenshot'ах).

Что касается рас, которые уже "утверждены к выпуску", так это точно орки, люди и демоны, каждые из которых в свою очередь делятся на три подрасы. У орков это собственно орки, тролли (trolls) и минотавры (minotaurs). К ним относятся пехотинцы (grunt), наездники (wolf riders), тролли-охотники (trolls-hunters), орки — шаманы (orcs shaman) и минотавры. Два орчьих героя, о которых мы знаем, — варлок (warlock) и мечник (blademaster), оба были в демонстрационной версии игры.

Раз уже говорили о способностях, так отметим сразу присущие оркам. Пехотинец — владеет топором, бесстрашен в сражении. Тролль-охотник, сначала задуманный как орк, но позже измененный, швыряет копья в противника. Его специальная способность состоит в том, что он видит инфракрасным зрением и это помогает ему выследить противников. Хотя наездник быстрый, но он все-таки слабый юнит, единственное, что выручает, — он сможет бросать сети, которые ловят ни о чем не подозревающие вражеские единицы. После того, как враг пойман, минотавр вступает в бой. Минотавр — медленный, но мощный персонаж, он прет, как бык на красное, пугая врагов. Орк — шаман в настоящее время физически вообще не сражается, но вместо этого швыряет огненные шары, молнии и вызывает штормы. Подрасы на человеческой стороне это: люди, эльфы и гномы. Пехота (footmans), гномы-стрелки (dvarwen riflman) и рыцарь (human knigth). Герои для людей: паладин (paladin), архимаги (archmage), и гном — огромный убийца (dwarven giant slayer). Я видел эскизы giantslayer'a, поверьте — вполне убедительно — устрашает.

Что касается Демонов (demons), единственное, что Blizzard могла или захотела показать, был Адский демон, массивный гигант, состоящий полностью из пламени и брони, который упал с неба с метеором.

На другие вопросы, на тему возвратятся ли людоеды и будут ли воздушные и военно-морские юниты, Пардо сказал, что ни гоблины, ни людоеды не были на стороне орков, хотя и другим сторонам они не принадлежали. Что касается воздушных единиц, они будут — это факт, пока это все, что известно. Пардо по незнанию не мог говорить наверняка, возвратятся ли военно-морские юниты. Воздушные — в проекте есть, морские — пока нет. Далее помещено краткое описание демки игры. В принципе, особо торопящиеся могут пропустить — хотя это тоже интересно.

Warcraft III. Демо-версия

Для демки Blizzard выбрала миссию для орков. Вы начинаете в месте, откуда, предположительно, и начнется основная игра. Это маленький лагерь, с несколькими зданиями. В центре стоял наш герой, орк — варлок. Началась миссия, герой, обходя близлежащее здание, заметил двух орков — пехотинцы занимались тем, что мирно и без лишнего шума пытались порубить друг друга на мелкие кусочки теми самыми топорами. Около другого здания флегматично простаивал небольшой минотавр, которому было предложено прогуляться вместе, он не заставил себя долго уговаривать и после решения некоторых организаторских вопросов присоединился к уже располневшему до четырех человек отряду. На ура прошла идея позвать на вечеринку еще и орка — шамана, что и было сделано. Мало немало, а войско это уже напоминало, и они покинули пределы города, в котором их свела, наверно, судьба:-).

Из всех так и лезла энергия. Минотавр со свойственным ему спокойствием плелся позади, а пехота, с легкостью подбрасывая огромные топоры, вприпрыжку побежала вперед, высматривая потенциальных друзей или врагов. Взобравшись на холм, отряд заметил странный шевелящийся комок земли. Когда, придвинувшись ближе, комочек начал говорить и оказалось, что это троль-охотник. Троль-охотник, узрев в лице отряда почти братьев, сообщил, что за холмом находится какая-то деревня. Команда, распухшая уже до шести воинов, построилась в боевой порядок и выдвинулась по направлению, указанному троллем. (Пардо, кстати, отмечал, что так будет часто — встретили кого-либо, получили информацию, присоединили — и вперед!!!). Обойдя холм, отряд остановился в предместьях, как оказалось, человеческого лагеря, слышны были люди, занятые тем, что шутили друг над другом и над расой, к которой, собственно, и принадлежал подошедший отряд (особенно над цветом кожи). Но орки давно привыкли к таким вещам и отвечали на них более жестким образом. Главнокомандующий в лице героя Орка-Варлока отдал приказ зайти в деревню.

В зависимости от происходящего на экране, играет и соответствующая музыка — от спокойной и тихой в момент простого продвижения до громкой и резкой в момент сражения. Пехота и Минотавр бросились в атаку, круша все на своем пути, в то время как шаман забрасывал людских воинов огненными шарами. Но по сравнению с тем, что произошло позже — это был детский лепет. Облака резко появились над человеческим лагерем, и затем нити белых молний пронеслись вниз с неба, чтобы ударить человеческие отряды, оставляя от них маленькие, чуть тлеющие кучки пепла.

Когда сражение было почти закончено, я переключился на управление человеческим героем Паладином (демо-версия это позволяет), чтобы опробовать спецвозможность этого персонажа — восстановление. Паладин совершает некое действо — и моментом позже мертвый юнит был жив.

Затем отряд направился к горе, виднеющейся невдалеке, где находился Храм Паука (Spider Temple), охраняемый скелетами. Как оказалось, по словам все того же Пардо, все монстры, находящиеся там, типа скелетов и пауков, не принадлежат ни к какой расе, но создают проблему всем игрокам. После битвы со скелетами отряд был послан к вершине храма, где могучий орк был пойман в паутину. Приблизившись, стали слышны слова орка. Это был Orc-blademaster — другой герой, и после того, как он закончил говорить, он присоединился к отряду. До этого единственный постоянный портрет единицы на нашем экране был военачальник, но с дополнением blademaster героя его портрет появился около военачальника, в то время как регулярные единицы, типа тех, что вы создаете в городе, не будут появляться на вашем интерфейсе.

Впечатляло также то, что Blademaster, воюющий катано-подобным мечом, во время боя не нес его за спиной, а когда он бежал, за его спиной развевалось знамя.

С присоединением blademaster'а группа двинулась дальше, мимо храма, по направлению к снежным горам. Небо было серое, и пейзаж состоял из серо-белых тонов льда и снега. Вскоре отряд подошел к мосту, перекинутому через пропасть. В центре пропасти находилась большая черная статуя дракона. О существовании моста никто не знал до присоединения Blademastera — он сказал, что где-то таковой должен быть и скорее всего разрушенный. (По словам Пардо — это тоже один из методов получения информации, когда, дойдя до определенного результата в игре, один из

видеоряд

персонажей выдаст новую порцию информации). В конечном счете орки и иже с ними достигли маленького плато в горах, где стоял старый эльф, ожидая их (с чего бы вдруг?). Он рассказывает, куда дальше надо идти и что далать, и, следуя в точности его инструкциям, отряд успешно заканчивает миссию и переходит к следующему сценарию.

Более кратко — после некоторых манипуляций голова статуи дракона начинает дрожать и колебаться, что в итоге приводит к ее падению, образуя новый мост (вот так все просто).

За мостом открылась огромная долина с ледяными статуями предыдущих авантюристов, перебиравшихся через пропасть. В середине долины, заваленной костями, находится кристалл, заключенный в лед. Blademaster приблизился, сказал, чтобы каждый ударил по ледяной оправе, окружавшей кристалл. Он первым бьет, и вскоре лед разрушается, кристалл становится свободным. На этом демонстрация заканчивается.

Еще одно замечание, сделанное Пардом, — герои, если погибают, вновь возрождаются в городе. Потому что нет никакого желания наказывать тех игроков, которые бездумно бросают их на верную смерть.

Далее представлена небольшая часть вопросов, заданных журналистами создателю Warcraft III Робу Пардо:

— Скажите, как долго Blizzard работала над Warcraft III?

Роб Пардо: Начиная с 1 января 1999 — конкретно над игрой, и, начиная с апреля 1998, программисты работали над движком.

— Почему переход к 3D?

РП: Нам так кажется, пришло время. Многие из наших программистов желали и могли сделать это.

— А способен ли будет этот движок продолжить традиции Warcraft'a?

РП: Определенно. Одна из вещей, которую я люблю говорить по этому поводу — почему 3D графика не может заменить 2D графику — вы можете делать то же самое в 3D, ничего при этом не теряя, а только выигрывая.

— Warcraft III не будет типичной RTS и фактически имеет много новых особенностей. Вы не думаете, что люди будут считать, что вы потеряли контакт с жанром?

РП: Именно поэтому мы не хотим больше назвать эту игру RTS [стратегией в реальном времени]. Warcraft III — RPS [RPG-стратегия].

— Сколько стратегии и сколько RPG в Warcraft III?

РП: Это все еще прежде всего игра-стратегия. Будет строительство базы и управление ресурсами. Игрок будет строить юниты и героев и развивать науку. RPG дополняет, а не вытесняет.

— Какова роль героев?

РП: Герои — ядро. Вся игра основана вокруг героев. Они могут подниматься в уровнях, собирать и управлять армиями. Вы не будете способны управлять юнитами без героев.

— Как Вы получите таких героев?

РП: Существует разнообразие путей. Вы — искать и находить их, спасать, нанимать и освобождать.

— Мы можем предполагать, что люди победили Warcraft II?

РП: Да. В основном. Стороны [и орки, и люди] осваиваются. Орки возвращаются на свои земли. Thrall [герой в Warcraft Adventures] стал новым лидером кланов. Это случилось, и мы ссылаемся на это. Но это происходит позже.

— Будет ли шесть кампаний?

РП: Мне трудно говорить об этом сейчас, но точно можно будет поиграть за все расы.

Ну что ж, на этом повествование о вскоре выходящем Warcraft III заканчивается. Что мы получим в результате — пока не известно. Возможно, это будет очередной бессмертный шедевр (что скорее всего), которыми уже может похвастаться Blizzard, или глобальный провал, кто знает, поживем — увидим...

Dyadyafyodor@mail.ru



Эта статья открывает новую рубрику "Виртуальных радостей", которая будет посвящена целиком и полностью обзору видеодисков, которые появились в продаже за последнее время. Сейчас, к сожалению, практически всегда видеофильмы на оптических носителях выходят со значительным опозданием от своих собратьев на магнитных кассетах. Остается надеяться, что с развитием компьютерных технологий ситуация изменится.

Итак, начнем наш обзор.

Первая картина, о которой я хочу вам сегодня рассказать, — это достаточно знаменитый фильм режиссера Джона Франкенхаймера /John Frankenheimer/ **"Ронин"**.

Не пугайтесь, к нашему, отечественному Пронину картина не имеет никакого отношения. Дело в том, что Ронин — это самурай, который не смог уберечь от гибели своего хозяина. Опозоренный, он становится наемником или "работает" сам на себя.

И вот в современном мире четыре таких "ронина", лишившиеся работы в спецслужбах, нанимаются на службу к некой таинственной особе для выполнения сложного и опасного задания. Среди этих наемников бывший агент ЦРУ Сэм (Роберт Де Ниро) и француз Винсент (Жан Рено).

Их задача — завладеть тщательно охраняемым кейсом в Ницце. Во время уверенно и лихо проведенной операции один из них предает остальных и скрывается с кейсом, намереваясь получить все деньги. А Сэм и Винсент должны вернуть кейс, за которым охотятся русские и ирландские террористы.

В общем, тривиальный сюжет детективно-шпионского жанра.

Все стандартные элементы фильмов подобного рода здесь присутствуют — крутые перестрелки и сногсшибательные по своей красоте погони. Ну, и конечно, серьезная любовная линия между главными героями.

Но, несмотря ни на что, "Ронин" — высокохудожественная работа профессионалов своего дела. Это видно сразу, по каждой мелочи, по каждому кадру. И, прежде всего, это заметно в сценах погонь.

Фильм, оставляющий после просмотра крайне разрозненные и несколько странные впечатления. Покидаешь кинозал с ощущением, что картину снимали одни люди, а монтировали совсем другие, и от



"первоначальной" идеи остались только интересные кусочки, посылы, которые, увы, никуда не ведут. Какой бы то ни было целостности, законченности в этой разрозненности нет. И это очень обидно, потому что качество постановки большинства эпизодов необыкновенно высокое, а некоторые моменты, например, погони, просто безупречны. Главные герои "гоняют по Парижу" (по Ницце и еще Бог знает где) натуралистично до жути, они боятся разбиться, а ты боишься за них. В фильме задействован мощнейший актерский ансамбль, персонажи на редкость реалистичны, авторы попытались — и главное, что им это удалось, — слепить не просто героев, а вполне убедительные характеры. Их поведение оправдано не только сюжетом, но и внутренним содержанием, чуть смазан, пожалуй, лишь герой Жана Рено, он получился этаким Дедом Морозом с заранее купленной индульгенцией, ремикс "хорошего плохого" а-ля "Леон".

Единственный недостаток картины — отсутствие серьезной и продуманной сюжетной линии. То есть, если фильм рассматривать, так сказать, по кускам, получаются одни плюсы, а в целом картинка получается нечеткая и расплывчатая. Двойственное, скажу я вам, впечатление. Впрочем, посмотреть этот фильм рекомендую всем — он того стоит, тем более и качество записи хорошее.

Следующий видео-диск, попавший мне в руки на этой неделе, — **"Два убийцы"** /SHATTERED IMAGE/. Жанр — триллер/детектив. Режиссер картины: Рауль Руис /Raoul Ruiz/. В ролях: Уильям Болдуин



/William Baldwin/, Анн Парийо /Anne Parillaud/, Лизэнн Фолк /Lisanne Falk/, Грэм Грин /Graham Greene/, Бюль Ожье /Bulle Ogier/.

Красивая, романтическая и одновременно таинственная история. Фильм начинается с того, что брюнетка (Анн Парийо), очень похожая на главную героиню, которую, убивает симпатичного молодого человека из пистолета с глушителем. И Джесси, так ее зовут, мучается от кошмарных снов.

Ей снится, что она — наемный убийца. В реальности Джесси только что вышла замуж за Уильяма Болдуина, и в первый же день медового месяца на райском тропическом острове муж просит ее "забыть обо всем".

"Если бы я могла", — отвечает Джесси.

Впрочем, что это я... глупо пересказывать сюжет триллера — это не тот жанр, в котором интересно сразу знать развязку. Скажу только, что сюжет видеофильма не линеен, актеры играют чуть расслаблено, но от этого не менее профессионально, и приятно проведенный вечер этот компакт вам гарантировать может вполне.

Подобные обзоры, как известно, не обходятся и без так называемых "фильмов для взрослых". А раз уж речь у нас пошла о триллерах — предлагаю вашему вниманию эротический триллер со смелым названием **"Между ног"**/ Entre las piernas/ по одноименному роману Хоакина Ористрелла.

Завязка примерно такая: молодой удачливый сценарист и ведущая ночного радиошоу встретили друг друга на групповом занятии по избавлению от неконтролируемого сексуального влечения.

Первый урок не пошел на пользу, и этим же вечером парочка занималась любовью в старом "додже", брошенном в темном углу автостоянки. Неприятности начались, когда утром в этой машине полиция обнаружила труп мужчины с проломленым черепом...

Режиссер Мануэль Гомес Перейра снял, пожалуй, самый скандальный фильм последних лет. В 1999 году этот эротический детектив обошел все фестивали мира и везде вызывал огромный интерес как у зрителей, так и у критики. Думаю, что и вам будет интересно познакомиться со столь нашумевшим фильмом.

Ну а завершаю я сегодняшний обзор компактов фильмом, который, не явив миру ничего принципиально нового, тем не менее, был лидером проката как в Америке, так и Европе. Режиссер Стивен Соммерс снял очередной ремейк многочисленных ужастиков про ожившую мумию. Но сделал это с использованием самых последних компьютерных разрабо-



ток, на хорошем сценарии и с изрядной долей чувства юмора. Именно поэтому даже в России он смог заработать в прокате более 500 тысяч долларов — согласитесь, что по нашим меркам это внушительная сумма.

В фильме снялось очень много замечательных актеров: Брендан Фрэйзер /Brendan Fraser/, Рэйчел Уиз /Rachel Weisz/, Джон Ханна /John Hannah/, Арнолд Вослу /Arnold Vosloo/, Кевин Дж. О'Коннор /Kevin J. O'Connor/, Джонатан Хайд /Jonathan Hyde/, Одед Фехр /Oded Fehr/, Эрик Авари /Erick Avari/, Кори Джонсон /Corey Johnson/, Стивен Данэм /Stephen Dunham/, Так Уоткинс /Tuc Watkins/, Омид Джалили /Omid Djalili/, Аарон Ипэйл /Aharon Ipale/, Бернард Фокс /Bernard Fox/, Патрисия Веласкес /Patricia Velasquez/.

Ну а историю, которую нам предложили сценаристы фильма, можно пересказать примерно так: Анаксанамун, наложница фараона, и верховный жрец Инхатеб вступили в преступную любовную связь, а когда фараон застал их, они убили повелителя. Анаксанамун убила себя, а Инхатеб бежал, чтобы оживить ее позже по Книге Мертвых. Он не успел завершить обряд в Городе Мертвых и был после мучительной пытки живым заключен в саркофаге, где должен был оставаться живым вечно. Его должны были охранять морджаи — воины фараона, чтобы он не мог восстать ужасающим мором, нечестивым пожирателем плоти, чья сила и мощь, окрепшие за столетия, грозили бы обернуться проклятием для всего человечества. Таков пролог, а затем действие переносится уже в 1923 год. 3000 лет морджаи, потомки воинов фараона, стояли на страже живого Зла, но искатели приключений, сокровищ и древностей из Англии и Америки нашли усыпальницу и случайно выпустили Инхатеба из плена. Мумия сразу занялась восстанов-



лением внешнего вида, чтобы затем воскресить свою любимую. В центре сюжета симпатичный и обаятельный сорвиголова О Коннелл (Фрайзер), Эвелин (Рэйчел Уиз), прекрасная девушка-историк, мечтающая прочитать Книгу Мертвых, ее жуликоватый брат и еще несколько забавных персонажей, обожающих поиски сокровищ. О Коннелл и Эвелин должны уничтожить Зло и спасти мир... Сделан фильм в духе комиксов, с юмором, в ироничной манере, сильно напоминающей "Индиану Джонса". Потрясающие спецэффекты и трюки, первоклассная, суперзрелищная развлекалка — чистый аттракцион. Смотрится фильм на одном дыхании, и еще долго вы будете вспоминать те потрясающие сцены, которые создали для вас "компьютерных дел мастера".

Остается только заметить, что к качеству всех вышеперечисленных компакт-дисков у меня нет ни малейших претензий. Все они вполне оправдывают затраченные на их приобретение средства. К сожалению, иногда в погоне за наживой потребителям стараются подсовывать такой низкопробный товар, что не приходится говорить не то что о разумно потраченных средствах, но и сохранении нормального расположения духа.

Ярким тому примером является диск с последним фильмом бондинианы **"Одного мира мало"**. Мало того, что качество записи не позволяет увидеть на экране компьютера что-то вразумительное, так еще и дубляж проведен из рук вон плохо и постоянно перекрывается с оригинальной озвучкой.

Так что, если увидите компакт с таким название, ни в коем случае не покупайте.

На этом все, желаю приятного просмотра.

Андрей Антонов.

Компакт-диски предоставлены торговой точкой у ТД "Немига"

playstation 2
факты и только факты

Шумиха о новой приставке Sony не утихает уже очень долгое время, и, судя по письмам, в нашей стране тоже немало людей, которых этот вопрос очень интересует? Здесь все, что в настоящее время известно об этом. Никаких сплетен. Одни факты. Приятного аппетита.

Как называется новая система?
PlayStation 2 или для краткости PS2.

Когда она появится?
Официальной датой начала продажи в Японии назначена суббота 4-го марта 2000 года.
Для Северной Америки дата пока не определена.
И все же, Sony Computer Entertainment America официально сообщила, что PS2 должна появиться в Америке уже осенью этого года. Предположительно в сентябре. Sony считает, что официальная дата будет сообщена к маю.

Сколько система будет стоить?
SCEI сообщила, что для Японии — и только для Японии — цена PlayStation 2 составит 39,800 йен (около $360-$370). Для Соединенных Штатов цена пока не установлена, но по предварительным оценкам она должна составить приблизительно $299. По крайней мере, столько стоила первая PlayStation в 1995 году. Но SCEA пока не подтвердила этих данных.

Будет ли сохранена преемственность игр для предыдущей PlayStation?
Да, новая PlayStation 2 сможет прокручивать старые игры для первой PlayStation; поскольку I/O процессор практически повторяет основной процессор PlayStation, что гарантирует поддержку всех существующих для PlayStation игр. И скорее всего Sony и дальше будет продолжать соблюдать территориальные ограничения для того, чтобы на американской версии PlayStation 2 вертелись только американские игры.
На вопросы об улучшенном качестве воспроизведения старых игр (типа: появятся ли такие эффекты, как повышенное разрешение или текстурная фильтрация изображения?) Sony сообщает, что PlayStation 2 сохранит качество изображения и выполнения старых игр в первозданном виде.

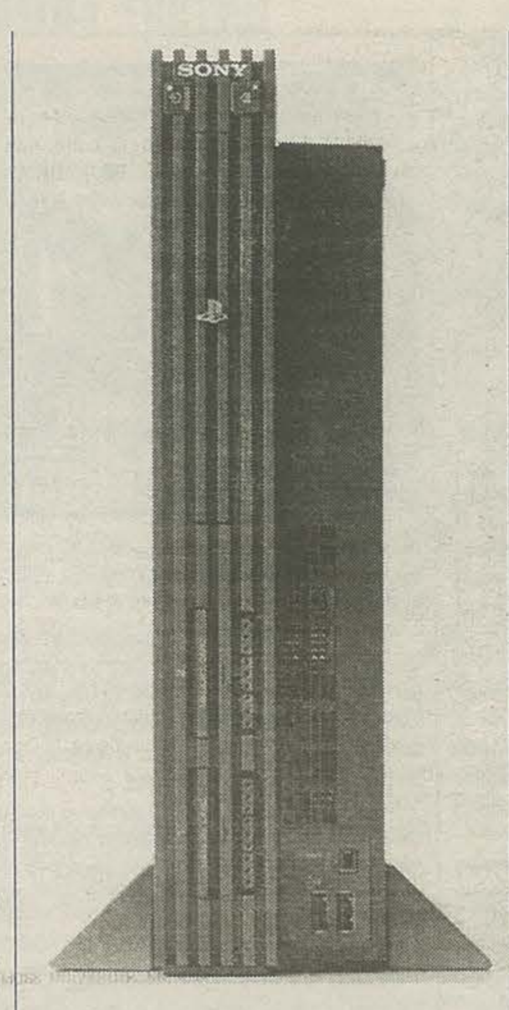
Сможет ли существующая PlayStation воспроизводить игры для PlayStation 2?
Никаких шансов. Игры для PlayStation 2 будут писаться специально для данного аппарата, и старая PlayStation просто не будет понимать команды диска для PlayStation 2.

Будет ли в ней использоваться такая же периферия, как в старой PlayStation, типа контроллеров и карточек памяти?
Да, будет. Хотя PlayStation 2 будет снабжена своими собственными периферийными устройствами, тем не менее вся периферия для старой PlayStation, включая PocketStation, будет с ней совместима на 100%. Новыми будут только аналоговый шок-контроллер и 8 Мб карточка памяти, которые, естественно, не подойдут к старой PlayStation.

Какое железо нужно для PS2?
Все, что здесь указано, можно приобрести только в Японии, а для США и Европы еще не выпускается.
Analog controller (DUAL SHOCK 2) [SCPH-10010] — 3,500 йен (US $32)
"PlayStation2" Memory Card (8MB) [SCPH-11020] — 3,500 йен (US $32)
AV Cable (integrated audio/video) [SCPH-10030] — 1,000 йен (US $9)
"PlayStation2" Vertical Stand [SCPH-10040] — 1,500 йен (US $14)
AC Power Code [SCPH-10050] — 400 йен (US $4)
S-Video Cable [SCPH-10060] — 3,000 йен (US $28)
RFU Adapter [SCPH-10070] — 2,500 йен (US $23)
AV Adapter [SCPH-10080] — 1,200 йен (US $11)
"PlayStation2" Multitap [SCPH-10090] — 3,600 йен (US $33)
"PlayStation2" Component AV Cable — 2,500 йен (US $23)
"PlayStation2" Horizontal Stand [SCPH-10110] -1,000 йен (US $9)

Должно скоро появиться
AV Multi Cable [SCPH-10120]: возможно

Какая периферия не заявлена официально?
PS2 Multitap и Hard Drive может добавляться для загрузки кинофильмов, музыки и игр. И то и другое хоть и не заявлено, но должно скоро появиться. Так сказал Phil Harrison. Еще один компонент, подтверждение о



выходе которого мы имеем, называется Headset and Voice-Recognition system (Телефоны и голосораспознавательная система), но это в перспективе.

Есть ли перечень игр?
Официально в Японии объявлен список из 13 игр, куда вошли RPG, гонки, бои и стратегии:
Ridge Racer V (Racing Namco), Eternal Ring (Adventure, From Software), Kesson (Strategic sim, KOEI), Popolocrois 3 ("Romantic anime," Sony), Unison (Dance action and sim, Tecmo), Drum Mania (Action, Konami), Den Sen Electric Lines (Action, Sony), A-Train (Sim, Artdink), Street Fighter EX3 (Fighter, Capcom), Morita Shogi (Strategy, Yuki Enterprise), Kakinoki Shogi (Strategy, Ascii Entertainment), Doukyu Billiards 2 (Simulation, Ask), Stepping Selection (Dancing Arcade, Jaleco).

А эти игры должны будут появиться в конце марта:
Dark Cloud (RPG, Sony), Gran Turismo 2000 (Racing, Sony), The Bouncer (Fighting-action, Square), Tekken Tag Tournament (Fighting, Namco), Golf Paradise (T&E Soft), Jikkyou World Soccer 2000 (Sports, Konami), Fantavision (Action, Sony Computer Entertainment), American Arcade Pinball (Action, Astroll), Driving Emotion Type-S (Racing, Square), Ex Billiards (Sports, Takara), I.Q. Remix + (Puzzle, Sony Computer Entertainment), Evergrace (RPG, From Software), Street Mah-Jongg 2 (Strategy, SunSoft), Sky Surfer (Action, TBA), Crossfire Square (Action, EA), Dead or Alive 2 (Fighting, Tecmo), Gekikuukan Pro Baseball: At The End Of The Century 1999 (Sports, Square), SSX (Sports, Electronic Arts Canada), Primal Image (Simulation, Atlus Software).

Что известно об играх для США?
Пока официально объявлено только об этих трех:
Oddworld: Munch's Oddysee (Hybrid, Oddworld Inhabitants)
Summoner (RPG, THQ)
Ninja Gaiden
Неофициально должны появиться еще несколько, включая и игры из Японии. Среди них SSX (snowboarding, EA), Dark Cloud (RPG, Sony), Gran Turismo 2000 (Racing, Sony), The Bouncer (Fighting-action, Square), Tekken Tag Tournament (Fighting, Namco), Driving Emotion Type-S (Racing, Square), Evergrace (RPG, From Software), Dead or Alive 2 (Fighting, Tecmo) и другие.

А что насчет онлайновых игр? Что по этому поводу говорит Sony?
Игры для новой станции:
Star Trek Conquest Online, Final Fantasy X, Final Fantasy XI, Gekikuukan Pro Baseball: At The End Of The Century 1999, Driving Emotion Type-S (Square).

Сколько у этой системы контроллерных портов?
Как ни удивительно, их там два. Правда, всего два. Но напомним, что Sony планирует создать для PS2 "коммутатор", позволяющий играть одновременно четырем участникам одновременно.

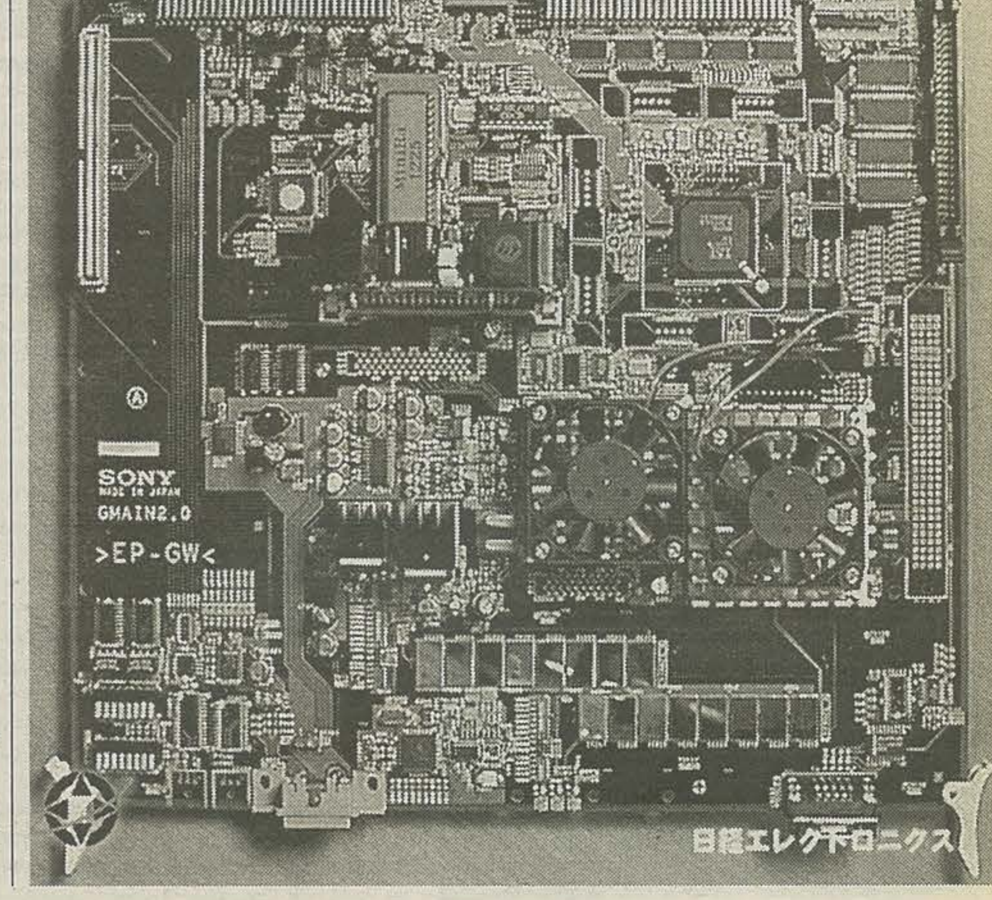
Есть официальная спецификация для системы
CPU: 128 Bit "Emotion Engine"
System Clock: 300 MHz System Memory: 32 MB Direct Rambus Memory Bus Bandwidth: 3.2 GB per second Co-Processor: FPU (Floating Point Multiply Accumulator x 1, Floating Point Divider x 1) Vector Units: VU0 and VU1 (Floating Point Multiply Accumulator x 9, Floating Point Divider x 1) Floating Point Performance: 6.2 GFLOPS 3D CG Geometric Transformation: 66 million Polygons Per Second Compressed Image Decoder: MPEG2
Graphics: "Graphics Synthesizer"
Clock Frequency: 150MHz
DRAM Bus bandwidth: 48 GB Per Second
DRAM Bus width: 2560 bits
Pixel Configuration: RGB:Alpha:Z Buffer (24:8:32)
Maximum Polygon Rate: 75 Million Polygons Per Second
Sound: "SPU2+CPU"
Number of voices: ADPCM: 48 channel on SPU2 plus definable by software
Sampling Frequency: 44.1 KHz or 48 KHz (selectable)
I/O Processor
CPU Core: Current PlayStation CPU
Clock Frequency: 33.8 MHz or 37.5 MHz (selectable)
Sub Bus: 32 Bit
Interface Types: IEEE1394, Universal Serial Bus (USB)
Communication via PC-Card PCMCIA
Disc Media: DVD-ROM (CD-ROM compatible)

Сколько полигонов может позволить себе экран PlayStation 2?
Исходя из того, что трехмерное изображение создается из отдельных элементов (известных как полигоны), количество обрабатываемых системой полигонов в секунду будет означать, насколько детально выглядит трехмерная графика и насколько плавно осуществляется анимация.
Официально максимальным количеством обрабатываемых системой полигонов названо 75 миллионов в секунду. Но данная цифра не включает в себя текстуры карт, фильтрацию и подсветку, позволяющие предметам выглядеть естественно. С учетом всего этого PlayStation 2 может обрабатывать 20 миллионов полигонов в секунду.
Опять же эта цифра также не учитывает физических параметров игры, звуковые и другие эффекты. Так что мы полагаем, цифра в 8-10 миллионов в секунду будет вполне реальной. И поверьте нам, это достаточно прилично.

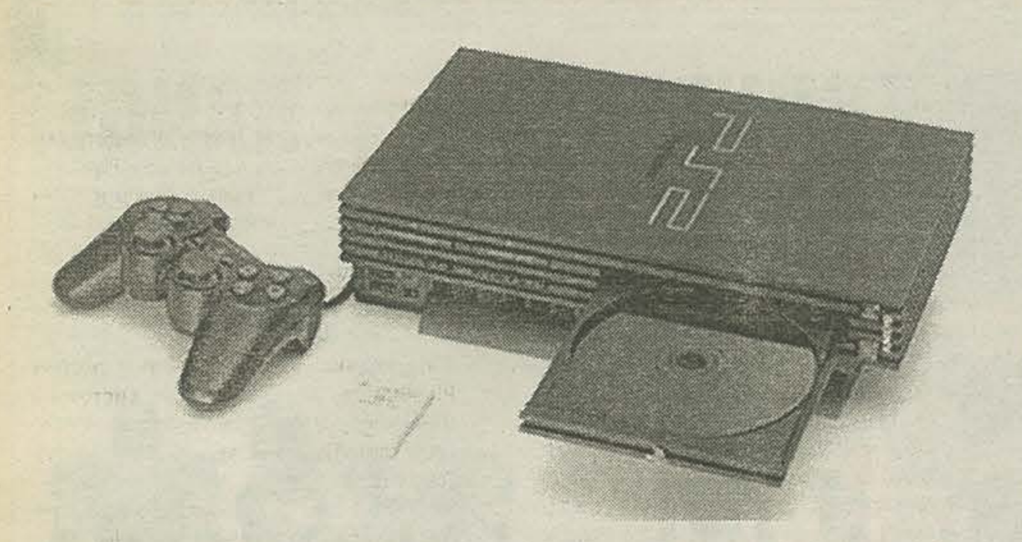
Какие эффекты есть в PlayStation 2?
Естественно, что в системе будут использоваться mip-mapping, билинейная фильтрация (bi-linear filtering), коррекция текстуры (texture-correction), сглаживание изображений (anti-aliasing) и Z-буферизация (описание эффектов можно посмотреть в Lexicon).
Sony еще заявила, что система позволит работать с многомерными рельефами (Bezier surfacing), технологией, позволяющей решать, сколько полигонов необходимо для того, чтобы прилизать поверхность объекта. Механизм обработки многомерных рельефов сообщает объекту, сколько полигонов он должен использовать, с обработкой которых может справиться система в каждый определенный момент. Разработчики могут вставить модели Bezier-surfaced CG в PlayStation 2, и система сможет обрабатывать объекты и в реальном времени.
Кроме того, в PlayStation имеется эффект развевающихся волос или одежды, что придает дополнительные реалистические детали.

Насколько отличается мощность PlayStation 2 от других систем типа Dreamcast, N64 и старой PlayStation?
Вот сравнительная таблица:
Polygon Power
PlayStation 2: около 20 миллионов полигонов в секунду
Project Dolphin: "Не меньше чем у наших друзей из Sony" — сказал председатель Nintendo Говард Линкольн (Howard Lincoln).
Dreamcast: Около 3 миллионов п/с
Nintendo 64: Около 150,000 п/с
PlayStation: Около 360,000 п/с (эффектов маловато)
Main Clock Speed
PlayStation 2: 300 MHz (294.912 если быть более точным)
Project Dolphin: 400 MHz
Dreamcast: 200 MHz
Nintendo 64: 93.75 MHz
PlayStation: 33.86 MHz
Memory
PlayStation 2: 32 Mb Direct Rambus RAM
Project Dolphin: Не объявляли, но сравнимая с PlayStation 2
Dreamcast: 16 Mb (plus 8MB Video RAM, 2MB Sound RAM)
Nintendo 64: 4 Mb (+parity) Rambus D-RAM (расширяется до 8 Mb)
PlayStation: 2 Mb (plus 1MB Video RAM, 512kb Sound RAM)
Memory Bus Bandwidth
PlayStation 2: 3.2 GB/s (Gigabytes per second)
Project Dolphin: Не объявляли
Dreamcast: N/A
Nintendo 64: 500 MB/s (Megabytes per second) или около 0.5 GB/s
PlayStation: 132 MB/s (Megabytes per second)

Она будет использовать CD или DVD?
У PlayStation2 будет DVD драйвер, который сможет читать CD-форматные (650 megabytes) диски (4.7 gigabytes). Большинство игр сначала появятся на CD, тем не менее со временем игры начнут выходить в основном на DVD. Первой игрой на DVD является Kessen, выпущенная Koei.
Sony сообщила, что у них разработан специальный дисковод, способный читать как DVD, так и CD с одного и того же лазера. Обычный DVD-считыватель имеет два набора лазеров — один для чтения CD, другой для DVD. Такое сочетание лазерной функциональности позволит снизить стоимость производства PlayStation 2.



playstation 2
факты и только факты



Что означает разная раскраска дисков?
Есть три разноцветных диска:
Синий = CD-ROM
Серебряный = DVD
Черный = Original PlayStation disc

Какая скорость у драйвера? Каково время загрузки?
CD-ROM = 24X speed
DVD-ROM = 4X speed
Как и любому дисководу, им требуется время на загрузку, но оно не должно занимать больше 15-30 секунд.

Она сможет показывать фильмы с DVD?
Sony заявляет, что PlayStation 2 действительно может крутить фильмы с DVD. В планах компании выпуск в 2001 году периферийного устройства типа жесткого диска для подключения к линии коммерческой торговли, чтобы пользователи имели возможность обновлять свои игры, покупать новые, скачивать фильмы и музыку в режиме реального времени. Система MPEG2-совместима.

Будет ли в ней установлен модем?
Sony официально объявила, что машина выйдет без модема. Тем не менее, она будет использовать модем. Компания предоставит пользователям возможность выбрать один из интерфейсов для PC-карт — USB, IEEE 1394 (названный компанией "i-Link") и PCMCIA — с модемным входом. Позднее Sony намерена объявить направления своей онлайновой политики, которая должна будет включать возможности игры в режиме реального времени.

Как насчет игр для нескольких участников? Появятся ли групповые игры для режима реального времени?
Неофициально Sony сообщила, что в скором времени появится новый коммутатор для PS2, который позволит принимать участие в игре четырем игрокам. На данный момент ни в одной игре не предусмотрена возможность участия более чем двух игроков. В конце года Sony сообщит о своих дальнейших планах в этом направлении.

Кто из разработчиков и издателей объявил о своем намерении выпускать игры под PlayStation 2? И о каких играх уже сообщалось?
Список официально объявленных компанией Sony производителей игр на территории Японии. Список будет пополняться за счет компаний из Северной Америки и Европы.

Официальные производители в Японии
Acclaim Japan Ltd., Arc Systems Works Co Ltd, Artdink Corporation (A-Train 6) Aruze Corp, Ascii Corp, (Flower Sun and Rain Panic Surfing), Ask Co Ltd (Billiards Master), Asmik Ace Entertainment (Sidewinder Max), Astroll Co Ltd (American Arcade), Athena Co Ltd (Pro Mahjong Kiwame Next), Atlus Co Ltd, Bandai Co Ltd (Mobile Suite Gandam), Banpresto Co Ltd, Bullet-Proof Software, Capcom Co Ltd (Onimusha, Street Fighter EX 3, Powerstone 2, The Next Resident Evil), Chun Soft Co Ltd, Compile Corp, Data East Corp, Dazz Co Ltd (Lakemasters EX), Ecseco Development Ltd (Battle of the Ghat), Eidos Interactive KK(The Next Tomb Raider), Electronic Arts-Square KK(Xfire), Enix Corp (BBD 2000, Bust A Move 3, Exotica, Fighting QTs

Sonnette, Star Ocean 3), Entertainment Software Publishing, Escot Corp, From Software (Armored Core 2, Eternal Ring), Fujikic, Inc (Bakuyru 2), Gaga Communications,Genki Co Ltd.(Jade Cocoon 2 Story of the Tamamayu), Gust Co Ltd (Fly High), Hakuhodo Inc., Hands On Entertainment Inc, Heartbeat Inc., Hect Co Ltd, Hudson Soft Co Ltd (Bloody Roar 3, Bomberman 2001), I4 Corp (Al Igo 2001, Al Mahjong 2001, Al Shogi 2001), Idea Factory Co Ltd (Sky Surfing), Imagineer Co Ltd (Wild Wild Racing), Irem Software Engineering, Jaleco Ltd, Jorudan Co Ltd (1 On 1 Government), Kadokawa Shoten Publishing Co Ltd, Kaga Tech Co Ltd (Tetsuman Menkokaiden), Kodansha Ltd, KOEI Co Ltd. (Kessen, Mahjong Taikai III, Shin-Sangokumusou, Soldnerschild),Konami Co Ltd, (Drum Mania, Gradius III and IV, Jikkyou Pawafuru PuroYakyu 7, Jikkyou World Soccer 2000, Mahjong Yaroze, Reiselied, The Next Metal Gear), Locus Co (FX Pilot), M2 TO Inc (Tuning Car Race Game), Magical Company (Magical Sports Catch Bass Club, Magical Sports Koshien2000, Magical Sports ProGolfer), Mainichi Communications Inc (Todai Shogi Shinkenbisha Dojyo), Media Factory, Media Works Inc, Mitsui & Co Ltd, Namco Limited (500 GP, New Ridge Racer, Tekken Tag Tournament), Nihon Syscom Co Ltd, Nippon Inchi Software Inc, Openbook9003 Inc, Pioneer Ldc, Riverhillsoft Inc (World Neverland 3), Sammy Corporation, Seta Corporation (ide Yohsuke No Majan Kazoku 2, Perfect Golf), Shoeisha Co Ltd, Shogakukan Production Co Ltd, SNK Corp, Sony Computer Entertainment Inc (Boku To Maoh, The King and I, Dark Cloud, Den-Sen, Fantavision, GT (Gran Turismo) 2000, IQ Remix, Popolocrois III, Splash Dive), Sony Music Entertainment (Japan) Inc. (L'Arc-en-Ciel (TBC), Tenchu 2), Spike Co Ltd. (WRC), Square Co Ltd.(The Bouncer), Starfish Inc, Success Corporation, Sun Corporation (Shanghai 5, Street Mahjong Trance Majin 2), Sunrise Interactive (Panzer Century G Breaker), T&E Soft Inc (3D Golf), Taito Corporation (Go By Train!), Takara Co Ltd (Choro Q HG), Tecmo Ltd (Ninja Gaiden, Unison), Titus Japan KK (Roadsters Trophy 2000, Robocop), Tokuma Shoten Co Ltd, Tomy Company Ltd (Baki The Grappler), Tonkinhouse, TYO Productions, Ubi Soft KK, UEP Systems Inc (New Cool Boarders), Victor Interactive Software Inc (Let's Become a Pilot!), Video System Co Ltd (F1), VR-1 Japan (3D Real Drive), Warashi Inc.(Soul Surfing), Woopee Camp, Winky Soft Co Ltd, Xing Inc.(Fighting Illusion, K-1 Grandprix), Yuki Enterprise Inc.(Morita Shogi).

Дополнительный список для Северной Америки
989 Studios, 7 Studios, Acclaim Entertainment Inc, Activision Inc, Agetec Inc, American Softworks Corp, AndNow (Virtual Ocean, Nooks and Crannies), Atlus USA Inc, Bungie Software, Capcom Entertainment, Cerny Games, Cube, Crave Entertainment, Digital Anvil, Dreamworks Interactive LLC, Eidos Interactive, Electronic Arts, Enix Corp, Flesh & Wire (Running With Scissors), Fox Interactive, GT Interactive, Oddworld Inhabitants (Hand of Odd, Munch's Oddysee), Hasbro Interactive, Humongous Entertainment, Incredible technologies, Infogrames, Entertainment, Insomniac Games, Interplay Entertainment, Konami of America, LucasArts Entertainment, Midway Home Entertainment (Spy Hunter), Mindscape, Namco Hometek, Naughty Dog, Neversoft, Psygnosis, Red Storm Entertainment, Rage Software, Shiny Entertainment, Sierra Ônline (Professional Bullrider), Square Electronic Arts, Stormfront Studios, Sunsoft, Surreal, Take-Two Interactive/Rockstar, TerraGlyph Interactive, The 3DO Company, THQ, Titus, Ubi Soft, Universal Interactive, Working Designs.

Дополнительный список для Европы
3DO Europe Ltd, Acclaim Entertainment (Europe), Activision UK Ltd, Argonaut Software, Criterion (Trickstyle 2), Codemasters Software, Core Design, Disney Interactive, Eden Studios, Eidos Plc, Electronic Arts Ltd, Eurocom Developments Ltd, GTI Software Europe, Hasbro Interactive Ltd, Infrogrames Entertainment, Kalisto Entertainment, Konami of Europe, Lego Media International, Lionhead Studios, Rage Software (Untitled Game), Reflections, Revolution, Square Europe Ltd, Take-2 Interactive Software Europe Ltd, THQ International, Travelers' Takes UK, Ubi Soft Entertainment, Virgin Interactive Entertainment Europe.

Перевод: Чернухо Андрей
Корр. и добавления: Ященко Павел

вместо убитых анекдотов

(от редактора)
Сколько я видел попыток шутить на тему компов, столько раз разочаровывался — из всех шуток смешными обычно бывает чуть больше 1%, поэтому идею создания такой рубрики я воспринял с БОЛЬШИМ скептицизмом. Однако чего я буду рассуждать, судите сами.

Сборник приколов и пословиц, собранных за долгие месяцы игры в Starcraft/BroodWar и общения с играющим народом.

Большому Battlecruiser'у — большого Scourg'a.

Сколько зерлинга не корми, а он все равно ест!

Сколько зерлинга не корми, а у зелота все равно больше.

Усы, лапы и хвост — вот мои документы! (c)Zerling.

Ты зелот не потому, что здоровый, а потому, что скотина.

Не родись красивым, а родись зелотом.

Зелот знает много, зерлинг — одно, но важное...

Салат мясной "Ошибка Ghost'a".

В тихом омуте зерги водятся.

Kill! Fuck! Die! Крикнул зерлинг и выругался:).

Хочешь большого и чистого — помой ультралиска!

Не имей 100 рублей, а имей 100 минералов. (c)Drone

Не имей сто минералов, а имей наглую рожу. (c)Drone

Плох тот гидрал, что не мечтает стать люркером.

Плох тот маринер, который не хочет.

Чем дальше в лес, тем толще люркеры.

Мир тесен... (c)Burrow

А вдоль дороги люркеры зарыты. И тишина...

Оптимист — человек, не знающий, что рядом зарыт люркер...

Пессимист — человек знающий, что кругом зарыты люкеры.

Главное, проверить: дохл человек или не дохл!.. (c)Lurker

Хорошо быть свободным... но лучше быть зарытым. (c)Lurker

Хороший человек, а лопнулся. (c)Lurker

Зерлинги плакали, кололись, но продолжали жрать кактус...

Я мутирую, следовательно, существую! (c)Larva

Zerg есть... Он не может не есть.

Любишь кататься? Люби и катайся. (c)Overlord

Любишь кататься — катись к чертовой матери! (c)Overlord

Хочешь, чтоб жить стало легче? Облегчись! (c)Overlord

Пришел, увидел, укусил. (c)Zergling

Хорошо там, где нас пока нет. (c)Zerg

Мы все рождаемся мокрые, голые и голодные. И это только начало. (c)Zerg

Люди растут. Трудновато им будет укрыться. (c)Zerg

Кто не работает, того не едят. (c)Drone

Работа не волк, а большое свинство! (c)Drone

Работа не волк, а произведение силы на расстояние. (c)Probe

Нашли дурака! Я за вас свою работу делать не буду!.. (c)SCV

На всякую хитрую дырку есть специальный гаечный ключ. (c)SCV

Ничего не вижу, ничего не слышу, ничего никому не скажу. (c)Blind Observer

Солнце светит прямо в глаз. (c)Observer

Carrier — ты только свистни, и он появится!

Вы нас пошлите, если что — мы пошлем вас тоже. (c)Opening Warp Gate.

За здоровье тех ворот, из которых весь народ! (c)Opening Warp Gate

Наши мысли чисты, наши цели ясны... (c)Protoss

Смысл Вселенной — за пределами постижимого. (c)Protoss

Со щитом иль весь в shit'e... (c)Protoss

High Templar'ы всех стран, объединяйтесь. (c)Archon's

В поисках СЕБЯ. (c)Dark Templar

Берегите Hatchery, мать вашу! (c)Hatchery

Друзей надо кормить, а то разбегутся. (c)Hatchery

Здесь вам не тут, здесь вас быстро... (c)Hatchery

Не улыбаться — это страшно... (c)Protoss vs Zerg

Иди, стрелять не буду. (c)Mariner vs Zerling

А у тебя есть план?... (c)Mariner vs Mariner

Слышь, батя, где ключи от танка?! (c)Terran

Зря сироток не стреляй — береги патроны! (c)Mariner

Автомат не роскошь, а средство общения. (c)Mariner

Нам все равно, стимпак или пулемет, лишь бы с ног валило! (c)Mariner's

Не откладывай на завтра то, что можно вколоть сегодня. (c)Mariner vs StimPack

В тебя стреляют — значит, заслужил... (c)Mariner

Заряженному танку в дуло не смотрят. (c)Mariner

А не вколоть ли нам стимпак? (c)Mariner's

Хорошо смеется тот — кто стреляет первым!.. (c)Mariner

Сидишь в бункере, тут танк над тобой пролетает... (c)"Воспоминания маринера"

Не шути! С ОГНЕМ. (c)FireBat

И дым копченостей нам сладок и приятен. (c)FireBat's

Тает в дымке город Химки! (c)FireBat

Днем с огнем — и ночью с огнем. (c)FireBat

Что общего между Багдадом и Хиросимой? — Ничего... Пока... (c)Ghost

А Вас я попрошу остаться.... (c)LockDown

Наступил вечер, солнце зашло, а Nuclear Missile все падали и падали...

Ничто не красит медика так, как перекись водорода.

Время лечит, но медик — быстрее.

Привлекательные медики отвлекают.

— Медик, я умру?... — А как же...

Где мой пацифик? И кастет... (c)Medik

Опытный медик сразу определит, откуда у вас растут руки.

Назвался марином — полезай в бункер.

Сделать из зерлинга слона нетрудно, труднее его прокормить.

За двумя зерлингами погонишься — от обоих по морде получишь.

Пойду шашлык поймаю, firebat (c) подходя к стаду мирно пасущихся зерлингов

Медик обиженно: "Вот возьму и лечить не буду", "Ну тогда стреляй сам", — отпарировал Марин

Сколько их не корми, они все равно жрут. (c)Оверлорд

Сколько их не лечи они все равно мрут, (c) lunker

Посмотрим что тут у нас?, (c)Comsat

"Люблю я эти приколы?" — (c)зерлинг, который вскопался посреди тучи siege tank.

Это не ваше? (c)Зерлинг и прибежавшая за ним мина vs vulture.

Не родись сильным, родись наглым, (c) зерлинг

Не родись сильным, родись летающим. Mutalisk vs Ultral

А мне все пофиг, © ghost в defence matrix

Мне тоже, © queen

Эй, ты, лох, солнце не загораживай (c)Зерлинг vs BattleCruser

Лох не лох, а кто-то сдох, Зерлинг vs BattleCruser(c)

Вультура друг зеалота!

Надпись на хачери: мойте руки перед едой

Зеалот вернул мину владельцу

Далеко не убежишь, (c) зерлинг раненому карьеру

Рожденный ползать летать не может, (c) Mutalisk vs zerling

Пусть грязный, но живой, (c)Зерлинг, закапываясь при виде стаи wraith

особое спасибо [MX]-Razor-Woo
Skendel..!
skendela@chat.ru
3dclan.zone.ru



Данное повествование посвящается прежде всего начинающим игрокам в Quake III Arena. "Отцы", способные в полете из рельсы прибить муху, присевшую вам на лоб отдохнуть, или чайники, считающие себя особо продвинутыми, которые смогли с читами замочить Crash первого уровня сложности, могут дальше не читать. Итак, приступим.

Управление

Как это ни странно, но выбор подходящих средств управления игроком и клавиатурной раскладки во многом влияет на успех вашей игры. Если вы до сих пор играете исключительно с помощью клавиатуры, то, попав на более менее продвинутый игровой сервер или зайдя в игровой клуб, ваше мясо будет летать по всему уровню, пачкая стенки. Поэтому, если вы до сих пор этого не сделали, переходите на мышку. О мышке стоит сказать отдельно, подбирая модель, обратите внимание, чтобы это была мышь с разъемом PS/2. Дело в том, что у этой мыши можно установить большую скорость опроса порта, вместо стандартной 40 Гц, что явно не достаточно для плавного перемещения. Для установки повышенной скорости в Windows 95/98 воспользуйтесь программкой ps2rate. В Windows 2000 существует специальная вкладка в свойствах мыши. Кроме того, игровую мышь следует содержать в чистоте и регулярно очищать грязь, скапливающуюся на роликах и ножках мыши. Немалое значение нужно уделить коврику. Большинство дешевых ковриков скапливают на себе грязь и пыль и быстро загрязняют мышь, не позволяя ей плавно передвигаться, а пару раз разлитый чай или сладкое кофе делают его неповторимо приятным на ощупь. Хороший коврик имеет поверхность в виде маленьких пирамидок, по вершинам которых и двигается мышь, а грязь остается во впадинах.

Теперь перейдем к раскладке управления. Я приведу пример стандартного решения для Quake-образных игр, которое использует большинство профессионалов. Для поворотов влево-вправо и наклонов вверх-вниз используются повороты мышки. Левая кнопка используется для стрельбы, а правая — для смены оружия. Если вы будете пытаться переключать оружие цифровыми клавишами во время боя, то у вас ничего хорошего из этого не получится. Для перемещения игрока вперед-назад и шагов влево-вправо используются клавиши: W — вперед, S — назад, A — шаг влево, D — шаг вправо. Прыжок удобнее всего повесить на пробел и приседание на C. Все остальное — по вкусу. Из полезных мелочей будет удобным повесить zoom на левый Shift и наиболее используемое оружие вроде rocket launcher или railgun на близлежащие клавиши Q, E, F, Z, X. Для сильных игроков рекомендую выделить клавишу для gauntlet, так как это оружие не выбирается при последовательной смене.

ТТХ вооружения

Средств уничтожения себе подобных в Quake III предостаточно. Оружие сбалансировано, поэтому явных фаворитов выделить сложно. Рассмотрим все по порядку.

Gauntlet — мое любимое оружие;). Представляет собой некий предмет, одеваемый на руку и объединяющий в себе электрошокер и циркулярную пилу. Не требует боеприпасов и всегда с вами. Несколько ударов — и жертва отправляется к праотцам. Единственный минус: нужно подойти вплотную, а за это время велика вероятность, что именно вы, а не жертва куда-либо отправитесь.













Бывает полезен, когда у вас невидимость или quad damage. В качестве варианта можно стать пред телепортером и включить gauntlet. Если кто-либо захочет воспользоваться этим модным средством передвижения, то в конце пути его ожидает небольшой сюрприз.

Machine Gun — базовое оружие, с которым вы начинаете игру. Стреляет довольно быстро и более-менее кучно, эффективен на малых и средних дистанциях. Иногда помогает вывести из себя человека стоящего на месте и издалека целящегося в вас из railgun.

Shotgun — двустволка, пожалуй, именно это оружие является визитной карточкой 3D шутеров от id. Стреляет мощно, но разброс картечи весьма велик, что делает это оружие бесполезным на средне-дальних дистанциях. Зато если попасть в упор, то противник почувствует не только легкое недомогание.

Plasma Gun — оружие, уходящее своими корнями в легендарный DOOM. Высокая скорострельность и относительно быстрый полет заряда делают его неплохим решением для близких-средних дистанций. Новичкам следует попробовать это оружие. Имеет splash damage, так что на близких дистанциях использовать нужно осторожно.

Grenade Launcher — средняя скорострельность, большая мощность и splash радиус. Используется для забрасывания толпы или при отступлении.

Rocket Launcher — скорость ракеты в Quake III, представляет собой нечто среднее между Quake и Quake 2, на мой взгляд именно такой и должна быть оптимальная скорость ракеты в подобных играх. Используется на ближних-средних дистанциях и для запрыгивания на большую высоту (rocket jump).

Lightning Gun — нечто похожее на thunderbolt в Quake. Но на этот раз разряд имеет ограниченную длину. На ближней дистанции — самое опасное оружие. Секунда прожарки — и противнику крышка. Да, им еще можно рисовать на стенках...;).

Rail Gun — или рельса, оружие профессионалов. Большая мощность, высокая точность, долгое время перезарядки. Очень удобна вместе с режимом zoom как снайперское оружие. Может использоваться на любых расстояниях. В отличие от рельсы в Quake 2, здесь имеется небольшая задержка перед выстрелом.

BFG-10k — оружие массового поражения. Смертельная комбинация Plasma Gun и Rocket Launcher. Сметает все на своем пути, но необходимо быть аккуратным при использовании на ближней дистанции.

Основные моменты

Для начала проверьте основные игровые настройки. Обязательно должен быть включен режим always run и mouse filter, выключен auto switch weapons. Для нормальной multiplayer игры нужно иметь производительность порядка 40-50 кадров в секунду (FPS). Чтобы узнать количество FPS на вашей машине, в консоли (вызывается клавишей ~) необходимо набрать "timedemo 1", а затем "demo demo001".

После прокрутки ролика опять вызовите консоль и посмотрите на количество FPS. Чтобы увеличить производительность, нужно установить разрешение 640x480, 16 бит цвет, включить режим simple items, vertex освещение и снизить уровень геометрии. Поверьте, в бою вам некогда будет рассматривать красоты уровня.

Как только вы вошли в игру, не стоит рваться в бой, более правильным будет найти какой-либо бронежилет или mega-health. А когда вы взяли quad damage, это вовсе не означает, что вы неуязвимы. Передвигаться по карте лучше прыжками, а еще лучше с помощью strafe jump.

Суть strafe jump заключается в одновременном нажатии вперед, прыжка и шага в сторону. Траектория движения корректируется поворотами мышки. Для запрыгивания на высокие преграды или для преодоления больших расстояний по воздуху можно использовать rocket jump. Суть его заключается в одновременном выстреле себе под ноги и прыжке. Потренировавшись, эту технику освоить не так сложно.

При стрельбе из rocket launcher старайтесь целиться не прямо в соперника, а ему под ноги, либо в потолок, если он достаточно низкий. С другой стороны, если в вас стреляют из rocket launcher, используйте прыжки и не стойте возле стен. Если вы хотите создать заслон, стреляя из plasma gun, то в данном случае лучше не вертеть мышкой, а использовать шаги в стороны. При стрельбе из рельсы не держите все время нажатой кнопку attack, подождите пока оружие перезарядится, прицельтесь и стреляйте.

Виталий Шуравко, foster@mail.ru

diablo II
сон или реальность?

А с чего все началось? Да вот после успеха "Diablo" Blizzard объявила в сентябре 1997 года на выставке "ECTS Trade" в Лондоне о выходе продолжения игры "Diablo". В течение недели там был зарегистрирован новый домен, фан-сайт и описание. "Ну когда же она выйдет, эта "Диабло"?" — спросите вы. А ответить-то и нечего. Завтраками нас уже накормили достаточно и даже подарок к Рождеству хотели сделать, ан нет, не вышло. По словам Blizzard, в лучшем случае она выйдет в первой половине 2000 года, а оправдывают они это так, цитирую: "Мы не хотим выпускать игру, пока она не достигла высокого Близзардовского уровня".

Ну, ладно, мы подождем, а пока приходится говорить спасибо ребятам, которые ведомыми только им путями достали игральное демо "Diablo II", потому что еще даже не началось бета-тестирование. Но эти не очень лестные слова прозвучали только в адрес самого Близзарда, а вот про игру будет совсем другой разговор. Сразу после запуска "кидается в глаза" отличное музыкальное сопровождение игры, если в первом "Диабло" была просто музыка, сработанная на компьютере (вы не подумайте, я ничего плохого в ее адрес сказать не хочу, и в первой части она была отличной), вот вторую часть озвучивал оркестр с оперным хором! Музыка подобрана отлично и меняется в зависимости от ситуации: когда вы деретесь, идет одна, когда просто идете по подземелью и опасности нет, то звучит другая, но даже для каждой ситуации подобрано несколько разных тем. Все они очень похожи и меняются незаметно, это помогает с головой окунуться в мир "Диабло". Единственное, что возвращает к реальности — это изображение вашего героя на экране. Если бы в игре был вид из глаз, то, вполне вероятно, это было бы даже вредно в том смысле, что

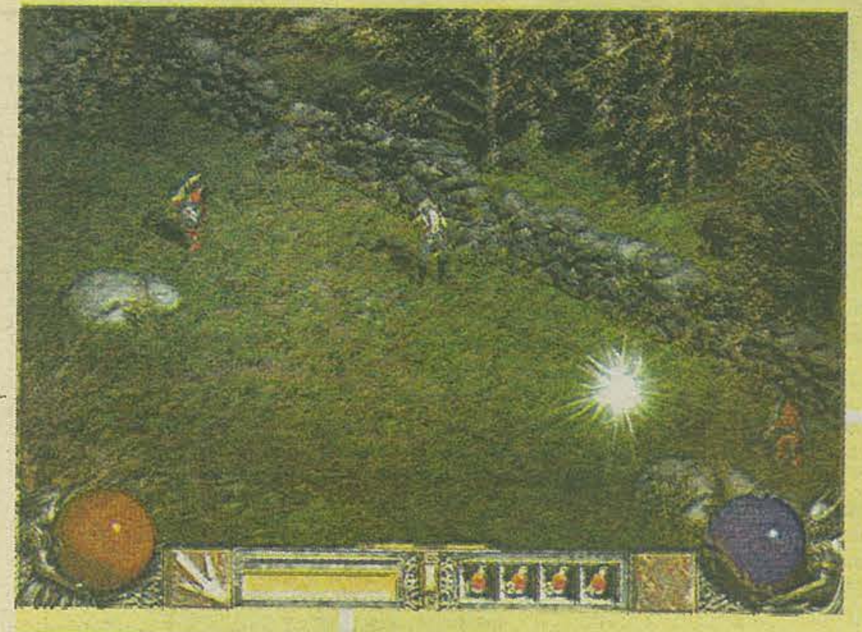


слабонервные люди, поиграв в нее, начали бы бояться темноты и хвататься за то, что хоть как-то напоминает оружие. Звук в игре тоже хорош, хоть и не оперный хор его записывал, да ему, пожалуй, и не под силу произвести такие звуки, но все-таки очень реальный. Некоторые из них, конечно, могут вызвать ностальгию, уж очень сильно они похожи на звуки первой части.

В графическом исполнении игра стала намного лучше. Герои прорисованы детально, и, в отличие от первой части игры, у них не три разных вида, зависящие от класса брони, а почти каждое оружие и броня, одетые на героя, будут выглядеть по-разному. Вот еще несколько новшеств — ходить теперь можно не только по восьми направлениям, а куда душе угодно; когда атакуешь кого-нибудь, то не надо лихорадочно щелкать левой или правой кнопкой мыши, ее достаточно просто держать.

А теперь подробно о каждом герое. Начнем с прекрасной, но отнюдь не хрупкой половины "диабловского" населения.

Амазонка. Эта девушка стройна, красива и сильна, как тигрица, если хочешь жив остаться — лучше не подходи! Ах да, чуть







не забыл, к ней не то что подходить не надо, а вообще на глаза лучше не показываться, она очень хорошо владеет стрелковым и метательным оружием, а такого в игре предостаточно, но, кроме расширенного ассортимента, в стрелковое оружие добавлена особенность, что стрелы-то заканчиваются и их надо покупать или делать из некоторых частей монстров. Еще есть у нее скилл, называется Magic arrow, и с помощью этого умения, потратив ману, амазонка может делать так нужные ей стрелы. А вот ножички метательные бьют на близкое расстояние, но очень больно, да и стоят они неплохо. Так вот еще о скиллах. Их можно поделить на три группы: луки и арбалеты, оружейные и боевые, лечебные. С помощью умений первой группы амазонка улучшает свои стрелковые качества, с помощью второй группы лучше себя чувствует в ближнем бою, а в третьей группе умения почти того же направления, что и во второй, но там больше пассивных умений. Ах да, я забыл рассказать, что умения есть активные и пассивные: активные надо применять, а пассивные вы просто улучшаете, и они действуют постоянно. Есть активные умения, которые требуют затраты маны, а есть и такие (их большинство), которые просто используются. Но вы не думайте, что раз это скилл, то он у вас будет сразу и до конца, нет, чем выше уровень героя, тем больше у него скиллов и тем они лучше и сильнее.

Следующий представитель женской половины — **волшебница**. Хрупкая, маленькая девушка с невзрачной палочкой в руках, легонько ею взмахнула и ненароком сожгла монстра, норовившего порвать на части все, что попадется под руки, который был выше ее в два раза. Немного обессилев (в смысле магически), она взяла одну из шестнадцати... Стоп! Как "из шестнадцати", ведь на поясе всего четыре места!" — скажете вы и будете правы. Но не огорчайтесь, ведь человек привык улучшать условия своего существования, так и тут, просто берете и надеваете на себя пояс и, внимание, количество мест на поясе выросло! А вот насколько оно выросло, зависит от самого пояса. Но тут назревает еще один вопрос — шестнадцать мест, а горячие клавиши как? Что, под каждое по одной кнопке? Нет, все намного проще. Сколько у нас имеется цифровых клавиш? Правильно! Десять. Так вот, баночки или свитки, которые расположены на поясе, по мере использования будут сдвигаться, пока их не останется десять штук, все очень легко и практично. Так, на чем мы остановились? Ах да, эта маленькая и хрупкая девушка может утереть нос любому громиле. Магия у нее делится на три класса. В каждом из них есть заклинания боевого типа, и типа "Self casting", т.е. которые "вешаются" на себя (например: ускорение, энергетический щит и т.п.), а также присутствует магия, которая вроде не боевая, но вред наносит ощутимый. Например, у волшебницы есть вещь, которая называется Enchant, она ощутимо снижает сопротивление огню у монстров, которые им обладают. Но не буду подробно рассказывать о всех умениях и заклинаниях, а то мне на это и двух номеров не хватит. Волшебница, как и маг в первой части игры, пробивает себе дорогу магией, не подпуская к себе никого.



Есть, правда, еще один персонаж, который также не обделен магическими способностями, а, наоборот, даже слишком переусердствовал в этом деле. Кожа его приобрела мертвенно-бледный цвет от долгих лет, проведенных в подземельях за чтением магических книг. Вы, наверно, уже догадались, кто это, правильно — **некромант**, или **некромансер**, если быть точнее. Этот персонаж сродни волшебнице. Драться сам не любит. Или швырнет издали чем помощнее, или натравит одного из своей гвардии. А уж компаньонов себе этот парень делать умеет. Сначала, конечно, не очень сильных, но зато потом у него появляется умение поднимать из трупа такого же монстра, какого убил, при этом махина начинает его охранять. Единственное ограничение — он не может так оживлять квестовых монстров. А обычных боссов можно поднимать сколько влезет, из них получаются отличные напарники и защитники. Можно провернуть очень веселый трюк, с помощью магии положить босса, потом поднять его и оставить разбираться со своей свитой. Но надо учесть, что те создания, которых поднял Некромант, могут довольно долго следовать за хозяином. Они не разваливаются, как в первой части, если игрок переходит на другой уровень, а идут за ним. Некоторые даже подходят через портал в город! Но можете быть уверены, даже если вы в него ненароком всадите, например, "Fireball", он не восстанет против вас, а до смерти будет вам верен. Боевой магии у некроманта не очень много, но та, которая есть, бьется очень больно. А еще этот парень мастер в наведении порчи. Если ему придется туго, он обложит окружающих такими проклятьями, что им самим придется уносить ноги.

Варвар, персонаж совершенно противоположный предыдущим двум. Он не слаб в магии... он просто ДУБ. Показатель магии у него, ну этот самый, кругленький такой, а, вспомнил, нуль! И перспективы его поднять не представляется никакой, потому что НУЛЬ — предел его возможностей. Но это никак не уменьшает его способностей. Он может носить по двуручному оружию в каждой руке, силушка-то у него богатырская. Но этот, позвольте назвать его "шкаф", для своих габаритов очень быстро двигается и может делать это довольно продолжительное время. А во второй части игры это может сделать далеко не каждый, потому что разработчики добавили такой показатель, как Stamina — выносливость. Этот параметр показывает, сколько герой может пробежать или помахать топориком килограмм этак тридцать весом. Так вот, у варвара этот параметр больше, чем у всех. Это и позволяет ему носить самую тяжелую в игре броню. Больше сказать мне о нем нечего, кроме того, что это просто машина убийства.



Палладин — это что-то среднее между воином и магом. У него много магических скиллов, но хватает и боевых. Этот персонаж не обделен ни силой, ни умом. Это воин света — следовательно, магия у него светлая. Основную часть его магии составляют ауры: защитные, ускоряющие и т.п. В бою он выглядит хорошо, приемов знает немало, поэтому за себя постоять сможет. Но и спуску всякой нечисти не даст. Если окружили его, то теряться он не станет, есть приемчик и на этот случай — так щитом огреет, что монстр, попавший под руку, отлетит довольно далеко.

Теперь немножко о том, чего нельзя было увидеть в первой части и что с успехом реализовано во второй.

Удары, не в пример первому Diablo, выглядят теперь по-разному. Ваш герой не будет колошматить монстров одним заученным движением, а будет применять разные удары. Эффекта, конечно, от этого мало, точнее много, в общем, если быть совсем точным, то его нет совсем, потому что повреждения он наносит одни и те же, а вот смотреть на это дело стало намного приятнее. Так как скиллы и в первой части не требуют затрат маны, теперь введен такой показатель, как время восстановления — интервал времени, спустя который вы сможете его снова использовать. Когда вы повышаете свой уровень, время восстановления, естественно, уменьшается.

Ваши компаньоны (те самые, которых вы призвали), в отличие от первого "Диабло", стали намного умнее. Они не просто идут в том направлении, куда смотрит ваш герой, а стараются защитить его, и порой у них это очень даже неплохо получается.

И, наконец, мечты M-player'ов сбылись, у игрока появилось место, куда он без опаски может сложить все самое дорогое, которое часто не вмещается в "inventory" — небольшой, но вместительный сундук, который переезжает за вами из города в город. В городах теперь надо быть поосторожнее, там встречаются разнообразные ловушки и тому подобные штуки.

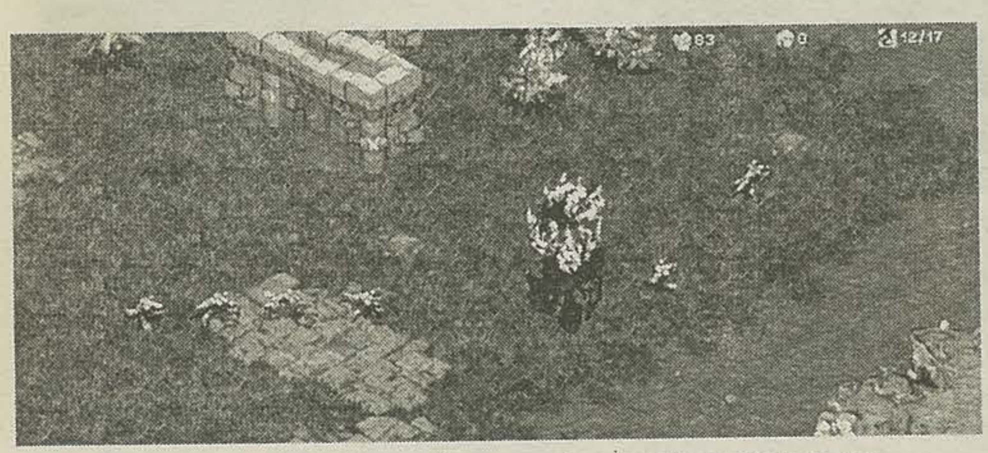
Теперь игра разбита на акты. Каждый акт — это новый город, новые квесты, новые монстры и, к сожалению, новые компакты. Всего акта четыре, следовательно, компактов тоже четыре, по одному на каждый. И последнее, во второй версии Diablo близзардовцы учли почти все недостатки первой версии, играть стало удобнее и интереснее. Вопреки ожиданиям, игра отнюдь не требует графического ускорителя и хоть системные требования у нее P200 32MB RAM, она отлично пошла на моем P150 без MMX с теми же 32MB RAM, "тормозов" не было. Общий вид игры отличный, но все же я надеялся, что будет лучше.

Хотя...

Vigor adminsbi@sbi.open.by



starcraft/broodwar: жить или не жить, а если жить, то как?



Прохладно... Жадно тяну носом свежий, слегка обжигающий воздух этого еще девственного, но уже обреченного на опустошение мира. Я устал. Хочется, как в детстве, просто полежать на траве, ковыряя в носу и рассматривая звезды. Чужие и холодные, но одновременно манящие и знакомые. Однако бродящие неподалеку местные твари не внушают доверия, вся трава на сотни метров вокруг сгорела при посадке, а близкое соседство Зергов отбивает все желания, кроме одного — убивать! Они высадились практически одновременно с нами и так близко, что кажется — вдохнешь поглубже и их вонь надолго забьет легкие. Единственное, что хоть немного успокаивает — это шум двигателей строительных установок, которые как раз заложили парочку фундаментов. Опустившийся туман настроения не улучшает, зато здорово ухудшает видимость. Надо бы выставить посты, но людей не хватает. Впрочем, как всегда... Доклады о ходе работ следуют с промежутком в 30 секунд. Двое вооруженных до зубов молодчиков уже сидят в бункере.

Но этот запах... Он преследует меня всюду, не давая забыть прошлую высадку, едва не ставшую для меня последней. Это была похожая планета, одна из многих, где военные действия велись до тех пор, пока недра не выжимались, как лимон. Все, что оставалось после ухода военных — несколько действующих маяков, горы костей и покореженного металла. И воспоминания, которые все ненавидят... Всюду сновали строители, постройки росли как на дрожжах, а от мерзких соседей мы собирались избавиться сразу после возведения укреплений. Один из солдат успел получить только что собранный и протестированный боевой скафандр и как раз выводил на нем эмблему своего взвода. Но так и не успел. Их было всего шесть. Шесть тварей, источающих невыносимый запах, брызгающих во все стороны слизью и непрерывно скулящих. Они выскочили как будто из ниоткуда, просто появились из воздуха и с громким визгом кинулись на беззащитных людей. Моих людей. В считанные секунды от ребят остались куски изодранного мяса, обмотанного клочьями ткани, когда-то бывшей военной формой. Строители попытались сжечь тварей плазмой, но поздно спохватились... Последнее, что я помню, это раскаленную, обжигающую руки винтовку и рухнувшую на меня крышу...

Знакомая ситуация, не правда ли? Не знаю, как вы, а мне от рашеров доставалось. Особенно на первых порах. Тут впору было задаться вопросом: "Где же этот хваленый баланс?"

Туманные объяснения и обобщенные советы на форумах — это одно, а прямые доказательства с цифрами — совсем другое.

Первое, хочу оговориться, что есть два пути защиты от рашей: первый — антираш юнитами и антираш уловками.

Первый широко распространен, но ведет, по моему мнению, к худшей позиции даже по сравнению с рашащим, но более надежен. Второй рискован, но если проходит рашеру, в 100% из 100% — кранты. И так я взял из инета типичный пример защиты первого типа, т.к. самому писать лениво, да и ничего нового я придумать не смог. А далее привел свои собственные выкладки о защите второго типа.

Первый тип защиты

Но прежде, чем его приводить, сразу хочу оговориться — каждое время, приведенное в обзоре, близко к минимальному. Я играл несколько партий по одному и тому же сценарию и выбирал лучший результат. В реальности время может быть больше по многим причинам: похмелье, не очень хорошая мышь, просто невезение... Испытания проводились на карте Blood Bath, 64x64. Она мала, очень проста и rush на ней практически самый быстрый.

Скорость игры — максимальная. Игра, естественно, велась против компьютера, значение имело только время развития. При игре по сети или battle.net временные показатели увеличиваются, но это не столь важно, так как их соотношения постоянны.

Нападение

Тактика атакующего — rush с 4-го дрона:

1. Всех дронов на сбор кристаллов.
2. Оверлорда — на разведку (используя клавишу shift, направить его по 2 углам).
3. Как только накопится 150 — сразу же заложить pool.
4. К моменту окончания строительства 3 дрона успевают набрать еще 150 минералов.
5. Запустить мутацию лингов.
6. К концу мутации оверлорд успевает найти врага.
7. До выхода собак назначить точку дислокации из hatchery прямо на базу врага (чтобы не терять время на выделение всей группы и отдачу команды).

А теперь внимание!

Первая шестерка появляется через 1 минуту 45 секунд! А еще через 15 секунд собаки появляются на базе врага.

Итого — 2 минуты. Для верности можно подождать еще 40-45 секунд и послать сразу 12 собак, их мутация обходится без дополнительного оверлорда, но тогда больше вероятность нарваться на крепкую оборону.

При раше с 5-6 дрона для 12 лингов приходится заказывать еще одного оверлорда.

С какого дрона	Порядок строительства	Рождение 6 лингов	6 лингов на базе врага	Рождение 12 лингов	12 лингов на базе врага
4	pool, 6 zergling, 6 zergling	1-45	2-00	2-30	2-45
5	drone,pool, 6 zergling, overlord, 6 zergling	1-50	2-05	2-50	3-05
6	drone,pool, 6 zergling, overlord, 6 zergling	2-00	2-15	2-45	3-00

Пара-тройка советов любителям раша:

— не теряйте времени на обдумывание, где поставить pool. Лепите там, где поймаете дрона.

— проследите, чтобы дроны в первые секунды не толпились у одного кристалла. Потом они сами разбегутся, а вот в первый раз могут встать в очередь.

— неудачный раш — это всегда подрыв экономики. Если, попав на базу врага, видите оборону, способную отбить нападение, кидайтесь на рабочих, забейте хоть парочку, чтобы уравнять скорость развития.

Оборона

Итак, рассмотрим худший случай — через 2 минуты нас будут убивать. Слов "вон отсюда" зерги обычно не понимают, поэтому придется придумать что-то посерьезнее.

Zerg

Тут все просто. Кто к нам с рашем придет, на него и нарвется. Можно утверждать, что количество прибегающих собак будет всегда меньше количества поджидающих, так как не теряется время на путь до базы. Опять-таки, можно помочь дронами.

Другой путь — ставить sunken-колонии. Тут тоже результаты однозначны. С 7 дрона можно поставить 2 колонии ровно за 2 минуты. Что они сделают с 6 собаками, объяснять не надо. Порядок строительства таков:

— drone, drone, drone
— pool
— drone
— когда pool будет готов процентов на 60, заложить 2 колонии, поближе к минералам и друг другу.
— как только мутация в pool завершится, сразу же запустить мутацию колоний в sunken.

После всего этого мы имеем неплохую оборону и 5 дронов, что хватает для нормального развития. Дальше — на ваше усмотрение.

Terran

У них тоже все в порядке. Атака 6-ти отбивается элементарно, а так как SCV после строительства не пропадают, как дроны, то можно нормально развиваться. А то, что у терран самые крутые работяги — это, наверное, всем известно.

С какого SCV	Порядок строительства	2 солдата	4 солдата	Порядок строительства	2 солдата в бункере
4	Barraks,SCV,SCV,солдаты	1-55	2-25	Barracks,SCV, солдаты и бункер одновременно	2-00
5	SCV, Barraks, SCV, SCV, Depot, солдаты	2-00	2-30	SCV, Barracks, SCV, Bunker, солдаты	2-05
6	SCV, SCV, Barraks, SCV, SCV, Depot, солдаты	2-10	2-40	SCV, SCV, Barracks, SCV, Bunker, солдаты	2-10

Результаты приличные, грамотного террана на раш не подловишь. Миф о балансе устоял:).

Protoss

En Taro Adun! Мы, протоссы, самые мощные, самые высокоразвитые, самые организованные и самые... дорогие и тормозные. Судите сами:

С какого probe	Порядок строительства	1 пушка	2 пушки	Порядок строительства	1 Зеалот	2 Зеалота
4	Pylon, forge, cannon	2-05	2-45	Pylon, Gateway, probe, probe, zealot	2-00	2-25
5	Probe, pylon, forge, cannon	2-00	2-35	Pylon, Gateway, probe, probe, zealot	2-10	2-35
6	Probe, probe, pylon, forge, cannon	2-10	2-30	Pylon, Gateway, probe, probe, zealot	2-10	2-35

То есть, в лучшем случае незваных гостей можно встретить одной фотонной пушкой, прикрытой с трех сторон зданиями (Nexus, Pylon, Forge). Если помочь рабочими, то от первой волны можно отбиться, а вторую уже будет ждать не одна пушка. Только надо быть внимательным. Если линги проигнорируют canon и побегут грызть роботов, то надо взять роботов в охапку и немного побегать, а то вторую пушку строить будет не на что, да и некем. Ну вот и все, выводы делайте сами. Единственное, что я могу сказать — баланс есть, "его не может не быть".



Второй тип защиты

Это защита различными уловками, но хочу сказать сразу. Если у вас плохой юнит контрол, то лучше идти по первому пути. Итак, приступим.

Zerg.

Первое вешаем оверлорда так, чтоб о раше можно было узнать секунд за 10 до прибытия лингов на вашу базу.

Идем по стандартному развитию:

— 8 дронов
— овер
— 11 дронов
— pool

Теперь главная часть: строим рабочих из всех появляющихся ларв. И когда видите бегущих лингов, а это обычно бывает, когда pool имеет 300/750, строите одну заготовку для санкина и садите половину дронов под одну клавишу, половину под другую, зачем — поймете позже. Когда линги появляются уже в видимости вашей базы, берете всех дронов и атакой на первого зерлинга. Т.к. они обычно бегут линией, то первый умрет сразу же, а другие еще даже не успеют ударить рабочих, но дальнейшая схватка обычно кончается 4-6 выжившими рабочими (здесь жать атаку в пустое место, но не на определенного зерлинга, "тормозящих" рабочих подправить вручную), что дает в выгоде оверлорда и заготовку для санкина при одинаковом числе рабочих (минералов в наличке равно). Но мой план другой: нужно убить первого линга и тикать. Теперь у врага два выбора (за двумя зайцами погонишься... а часто так и бывает, что враг тормозит и не зает, что ему делать): или ловить рабочих (это мало реально и глупо, т.к. скорость у них одинакова, а еще лучше разделить рабочих на две группы и бегать. Если 4 линга за одной, 1 за другой, то этой группой убить злосчастного линга), или если все за одной, то другой ехать работать, в противном случае лучше бегать, и когда закончится pool, заказать из заготовки санкин и при помощи крестьян убить мерзких бобиков. И в результате будете иметь 13 рабочих+санкин+лишний овер против 6 рабочих.

Если же он изберет более правильный вариант — попытается убить pool, то делите рабочих пополам и атакой на разных зерлингов, убили — отбегайте, главное не вступать в схватку, а то потеряете много рабочих. И так далее, пока не умрут все линги. Здесь обычно выживает 10 рабочих, но тоже по сравнению с 6 преимущество колоссальное, так как у вас лишний овер и санкин. Тут решает сразу ответный раш с 2-х хачери. А если враг пойдет в полную защиту, ставьте 2-3 новые базы и развлекайтесь.

Protoss

En Taro Adun! Мы, протоссы, самые мощные, самые высокоразвитые, самые организованные и самые... дорогие и тормозные... ("Хорошо я об этом знаю, но протосс-то об этом не знает", — сказал Зерлинг и убежал, даже не раша.) Ха-ха, как тяжела первая защита, и как легка вторая.

1) или делаете как в случае с зергом: бей беги до появления первого зеалота.

2) или скучкуйте крестьян и атакой в пустое место: потеря при атаке 13 probe на 6 лингов 0-1probe, при 10 probe на 6 лингов 1-3probe. Лучше протосса не рашить... (хотя, как знаете, вернее хорошего протосса не зарашит даже более искусный зерг).

Добить зерга можно сразу же зилами с 3 бараков или ускоренным развитием.

Terran

Кто тормоз, так это терран. Их работяги самые тупые и самые неповоротливые. Кто классно рашится, так это они, несмотря на их энергию. 13 scv на 6 лингов — выживет ну 2-3 scv. Здесь только бей беги и атака лингов с первым марином. А дальше нужно зажать и убить танками, а зажать после раша проблем не составит.

Общие советы рашеру:

1) Атаковать кучей, а не струйкой.
2) Рулить здания, а не тикающих рабочих.
3) Отбегать от группы рабочих и ловить по одному, или рассредоточенных.
4) Главное уравнять развитие или даже превзойти.
5) Бежать к базе врага на move и вообще самому их контролить.
6) Не рашить!

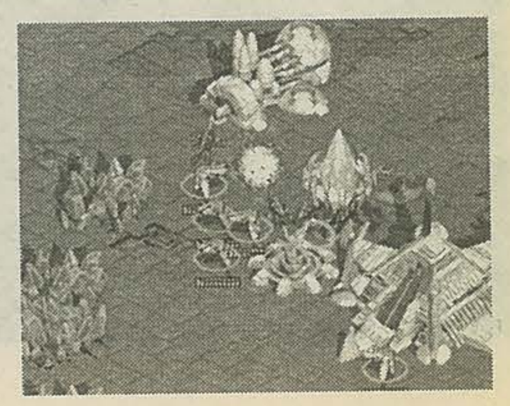
Общие советы defender:

1) Нужно заметить раш как можно раньше.
2) Иногда есть смысл выбежать рабочим навстречу и бежать мимо лингов. И они, идущие на атаке, убегут за крестом, что может вообще предотвратить раш, если игрок ламер, или замедлить его на секунд 10.
3) Если есть чек поинт, как на LT, то обороняться рабочими на нем, не пуская лингов на открытую местность базы.
4) Никогда не стоять рабочими на месте. Можно задать траекторию через shift.
5) Не спать, не тормозить и не бояться!

Но раши бывают не только такие, но и поздние, и большим количеством юнитов, и другими расами, но их заметить и предупредить не составит проблем, и далее обогнать противника в развитии.

Баланс или дисбаланс

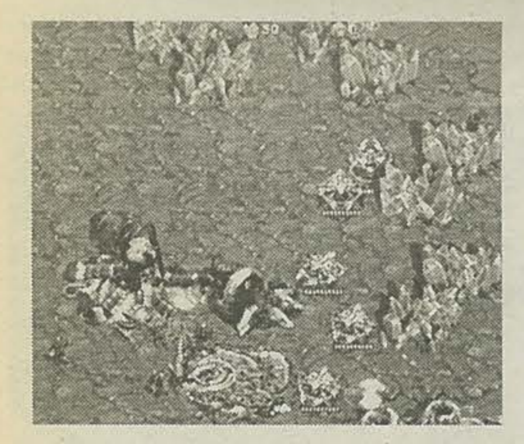
Баланс вообще очень щепетильный вопрос. Первое — хочу оговориться, что все нижеизложенное мое личное мнение с позиции моего опыта, стиля и понимания иг-



starcraft/broodwar: жить или не жить, а если жить, то как?

ры. Если обещаете не кидать помидором, то слушайте.

Игра такая, как Starcraft, первая в своем роде. Раньше были неудачные попытки создать нечто подобное, но, увы, все они тщетны. Баланс разваливался после первой недели игры, были и такие игры, как war2, там разница была лишь в магии, и то у одного ускорение, у другого — замедление. В общем, баланс 100%. Но "Blizard" (слава ей и хвала) создала такую игру с разными юнитами и 90% балансом. Почему 90%, объясню ниже. Она отточила ее до предела, но чем больше играют, тем больше находят уловок и тем больше дисбаланс (такова жизнь и ничего тут не поделаешь). Но посудите сами: понадобилось 1 год, чтобы изучить игру (я имею в виду конкретно BW), и изучал не 1 человек, а весь играющий мир. Сейчас известны почти все основные стратегии и защиты против них, хотя это только в глобальном масштабе, вроде того: он пошел в драгун, я иду в зерлингов + туман(dark swarm), или вультура друг зеалота и так далее, но у каждого развитие к этим стратегиям свое, кто-то идет на раш лингами с 2-х хачери, параллельно развиваясь к high tech, а кто-то рашит с 3-х, не развиваясь. И в обоих случаях вроде зерлинг раш. Универсальной стратегии по-прежнему нет. Просто BW немного уже без неожиданностей, вот "Blizard", чтобы все оживить, и клепает новый патч (они тонко умеют улавливать настроение геймеров). Я знаю много людей, которые орут про дисбаланс, не потому, что он есть, а потому, что они проигрывают (и я был не исключение, а может и сейчас). Просто когда появляется новая стратегия и пока нет от нее защит, то раса как бы выигрывает в силе, но когда находит защиту, эта раса тут же начинает сливать, пока не найдет чего-то еще. Просто сейчас, когда уже почти все найдено, можно поговорить о силе рас более компетентно. Если смотреть отвлеченно, то на каждый юнит одной расы можно найти противодействие другой. Но это отвлеченно, конкретика тяжело сочетается с отвлеченностью, какая тактика против темпларов, а? Слышу много криков queen. Верно, а в игре как их убивают? Чем придется! Только в 2% queen-ом. Это, пожалуй, самый яркий пример расхождения отвлеченности с реальностью. Дисбаланса в отвлеченности нет, это верно на 100%. Хотя кто-то может сказать: "Что ты будешь делать с 12 карьерами, 3 арбитрами и 8 темплерами". Я обычно спрашиваю: "А ты с 12*12 гидр и 8 квинов, которые убьют твоих темплеров (а спор, кто — квины темплеров, или теплеры гидр, ничем не кончится, его разрешит только игра)?" Но все, конечно, это не так, при реальной игре я бы ответил: "А ты сможешь до этого развиться?" Сам баланс создается игрой, ее этапами и особенностями рас на каждом этапе. Если протосс отбил зерга и обстроился 12 карьерами, 3 арбитрами и 8 темплерами, то зергу хана, но надо еще отбиться. Или терран построил 12 крузеров +



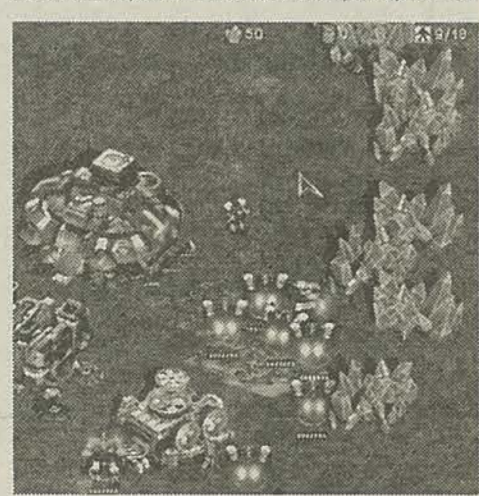
S.Vessel с емп шоком (вырубает ману и щиты), то протоссу и зергу кранты. Но если идти к крузерам, будешь умирать от рашей на разных стадиях и разными юнитами. Поэтому нужно искать что-то, различные способы защит. А если протосс пошел в темпларов и пушек (с одной базы), так просто его не взять. Но зачем его ломить, займи всю карту и все:). Это баланс, вызванный особенностями стратегии противника, есть еще баланс карты, контрола (т.е. или контролить 5 пачек лингов или 2 зеалотов и 2 темплара, меньшее количество легче контролить).

И таких уравнительных особенностей, которые зависят не только от юнитов, полно. В пользу баланса говорит, что все отцы играют разными расами. Баланс есть!!! Все высказанное мной спорно и требует доработки, но это мое мнение. В примерах игр имеет важное значение еще и уровень игроков, эта главная особенность. Главная часть баланса: кто может хорошо одной расой защищаться против одной стратегии, не обязательно сможет хорошо сыграть против другой стратегии (пример: человек хорошо владеет макроменеджментом, и выигрывает стенка на стенку, но стоит чуть-чуть уйти в special — и он получит хуже при численном превосходстве армии, 24 мута против 23 или 24 мута против 14 и дефайлер, кто кого?). Это тоже спорно, владея только микроменеджментом, тоже нельзя выигрывать. Но не всем удается сочетать золотую середину макро и микро, отсюда и крики о дисбалансе (кому-то тяжело отбиться от макро, а кому-то — взломать микро).

Вот здесь мои изменения. Далее идет не баланс, а описание пар. Оценки ее оставляю вам, привожу лишь некоторые факты.

Зерг на зерг.

Зерг на зерг:). Я сидел в бетелнете, там 95% игр Мута на Мута (готов спорить с любым), видел игры в орках (здесь обычно или мута против мута, или гидры против мута), и слышал от (orky)Ghost (он считается лучшим в России зерг на зерг), что зерги идут к ускоренным мутам с одной базы, защищая зерлингами чек поинт, чтобы не быть зарашенными, а далее контрол карты и new



base. Плюс выражение Grrr..., "к гидрам можно идти, имея заведомо больше на одну базу". Если не мута на мута, то почему отцы KBK шли на мута против мута? Но это только для LT и подобных карт, где есть чек поинт. На хантах же идти в мутов самоубийство, убивают перестроенные зерлинги или гидры. Проходы широки, базы рядом и защитить гидрами их нет проблем. Решайте сами, прав я или нет?

Протосс на зерга.

Это игра микро протосса с макро зерга. При других сочетаниях не совпадающая пара сливает. Или зерги задавят массой, или протоссы — псионик+ривер убьют зерга неспешно, но больно. Gateway+river+corsair против зерлинг+гидра+гвардин, других вариантов ни в одном бателнетовском отчете я не помню(ну, может, specs, но очень редко). Почти на всех скринах зеалот+темплер против гидры, и очень часто, в 65% из 100% зерг рулит протосса. Я ничего не утверждаю, смотрите отчеты и считайте хотя бы прошедший KBK, лучшие протоссы мира такие, как Pillars, рулят зергом, может и случайность? (я считаю, здесь расы равны, т.к. или микро, или макро).

Зерг на терран.

Если грамотный терран, кранты зергу, это мое мнение, но терран должен быть терран FOREVER. А не просто классный игрок. И вот на чем строится моя точка зрения: поиграйте в оригиналку, терран против зерга, у вас есть только один шанс убить террана лингами. Или получите тучу марин под базой и танки. Вторую базу убивает оффенсив бункер, проверено 20 раз, но это отступление. Мы говорим про BW. Вот объясните мне факт: чемпион KBK выиграл все игры, играя терраном, и матч матаро — асма, где терран рулит зерга, а затем проигрывает протоссом все тому же террану.

Протосс на протосс.

Это весело:). Интересно смотреть, когда играют два протосса-отца. Здесь и еще в терран на терран самое большое количество разнообразных тактик и уловок. Чаще всего ривер и темплер дропы. Но когда игра идет под 200 контрол лимита, это потрясно. Здесь добавить нечего. Просто очень смотреть приятно.

Протосс на терран.

Это тоже неплохо, но варианты не богаты Factory vs Gateway. Или чуть позже carrier vs wraith. Хотя много подводных камней, ранние зеалоты или марины, dark темплеры, offencive bunker, вултур раш и танк punsh. Игра тонкого чутья, контрола и разведки.

Терран на Терран.

Самое редкое в бателнете, но самое лучшее (видимо, потому что малоизученное). Что кто делать будет неясно, в какие юниты идти, тоже непонятно, стоит ли занимать много баз? Игра полна жизни. Это лучший способ, чтобы проверить, чей контрол лучше. Уважение играм терран на терран. Это маленькие шедевры игры. Баланс 100%. Игра всех качеств и причем бешеных.

Skendel!... skendela@mailru
Http://3dclan.zone.ru

русефекализация продолжение темы

Прошло меньше месяца, и мы вновь встречаемся на страницах "Виртуальных радостей" в моей рубрике "Русефекализация". С одной стороны, мне, конечно, приятно снова пообщаться с вами, но зато, с другой стороны, печально сознавать тот факт, что материалов по теме меньше не стало, а объем глючных компактов только увеличился...

Сегодняшний обзор начнем, пожалуй, с милой и славной в оригинале игры EarthWorm Jim 3D. Ее придумали в компании VIS-Interactive, издали за рубежом Take 2/Pan Interactive/Infinite Loop, а у нас на русском под названием "Червяк Джим 3D" выпустила малоизвестная контора под скромным названием City. Для того чтобы поиграть в эту типичную аркаду, вам будет достаточно P133, 16 Mb и 76 Mb на жестком диске.

Но, к сожалению, необходимое условие не всегда является достаточным. Так случилось и на этот раз. Нет, дело вовсе не в том, что создатели игрушки заложили в нее непомерные требования к "железу", как это случилось, например, со вторым Delta Force. Просто очумелые рученьки ребят из City умудрились в свой продукт внедрить фатальную ошибку, которая просто-напросто делает игру совершенно мертвой.

По сюжету, начав игру, вы направляетесь не куда-нибудь, а прямо в память Джима. Там вас уже ждет золотая корова. Поговорив с ней, вы должны, по идее, пройти в открывшиеся ворота, и начинается непосредственно игра. Однако прямо в этот ответственный момент вы тривиально вываливаетесь из игры в окна. Больно ударяетесь о "рабочий стол" и на этом ваши приключения в образе известного мультипликационного героя и заканчиваются...







Вот, собственно и все, что я могу сказать по этому поводу.

Следующий пункт нашего повествования — Final Fantasy VIII. Эту замечательную РПГ придумали и воплотили в жизнь в компании Squaresoft, затем издатели из Square Electronic Arts показали ее миру. Занимала она тогда целых пять компактов, хотела компьютер не меньше P200, 32Mb да еще и 598 Mb на винчестере. Но вот сей продукт западного творческого гения добрел до наших постсоветских просторов — и началось... Неидентифицированные доморощенные инженеры-гинекологи обкорнали игрушку на целых два компакта... что из этого получилось, можно понять уже из того, что русская версия появилась в продаже уже буквально на следую-





щий день после выхода заявленного релиза, а если быть совершенно точным, даже раньше, чем игра поступила в продажу там, у них... Да и тот факт, что перевод сделал неизвестно кто, неизвестно где, настораживает. Как-то мало я верю в добрых дядей-переводчиков, которые решили вспомнить свое пионерское детство и поработать не ради денег и не ради славы, а просто так — во имя великого искусства — и именно поэтому не указавших никаких своих координат или просто логотипа.

Впрочем, понять этих ребят отчасти можно... Под таким произведением ставить свою подпись постесняется даже самый отъявленный интеллектуальный пират.

Первый диск — чисто инсталляционный, с остальных удалили красивейшие видеоролики и подробные междуигровые эпизоды, то есть именно то, чем уже давно славится эта серия игр. К счастью, музыка идет в MIDI-формате, занимающем минимальный объем, и потому осталась в нетронутом и первозданном виде.

Процесс инсталляции проходит сравнительно быстро, и, скопировав на свой диск 598 Мб информации, вы можете смело отложить первый компакт-диск в сторону. Кстати, если у вас буква обозначения привода компакт-дисков отлична от идущей следующей за буквой винчестера (то есть не "C,D,E", а, например, "C,D,Z"), вы можете достаточно долго провозиться с непослушной игрой, пытаясь объяснить ей при старте игры и запросе нужного компакта, что диск, который она не видит в упор, находится именно там, где ему и должно быть — в вашем приводе. Проблема решается просто, достаточно изменить в свойствах системы букву CD-ROM'а и перезагрузить систему, все встанет на свои места.

Главная отличительная черта этой версии — страсть ее создателей к малопонятным русско-английским сокращениям. При первом запуске можно настроить вашу конфигурацию под имеющееся железо, тут все преподнесено "как есть", никто ничего переводить вообще не собирался, ну да ладно, сами разберемся, не маленькие, дальше будет веселее. Нам предоставляют сомнительную возможность выбрать имя нашего героя, сомнительную не в плане самой возможности выбора, а в плане ее реализации, вместо двух вариантов шрифтов имеется как бы полтора, полный английский и где-то так половина от русского. Решив, что вполне можно ограничиться в данном случае похожими по написанию латинскими символами, эти буковки просто отсутствуют. Все бы ничего, но вот для набора даже небольшого слова приходится муторно переключаться между этими алфавитами, продираясь через менюшки, а уж удобство эмуляции стандартного джойстика с игровой приставки на клавиатуре то еще...

Большинство людей, не достигнув желаемого результата, просто набирают свое имя по-английски. Переведено вроде много — даже справочное руководство, правда, с оригинальными вставками английских картинок, так что зачастую трудно понять, о чем идет речь, когда на картинке написано одно, а в описании совершенно другое. А уж перлы, рожденные могучим и великим переводческим интеллектом способны повергнуть в недоумение даже эрудитов "Своей игры".

См. страницу 22

русефекализация продолжение темы

Начало на стр. 21

Догадайтесь, например, что такое "уеал! Ко Статус"? И если над переводом "HP", то есть "хит поинты", как "Очки Вреда", можно посмеяться, то тот факт, что подобные ляпы встречаются буквально на каждом ходу, отбивает всякую охоту веселиться.

Кроме всего прочего, знатокам техники предлагается продемонстрировать свою эрудицию при разгадывании предназначения "РЕНЗОКУКЕН ИНДИКАТОРа". Уж что он там "индитирует" и в каких таких "рензокукенах" — известно, пожалуй, только богу и горе-русефекаторам.

Любителям экзотических напитков рад предложить странный напиток "МИКСТ!", и его более сильную модификацию "ШМИКСТ", это, вероятно, сокращения от слова микстура. Впрочем, это еще цветочки по сравнению с таинственным питьем "ППОТИВЯЯ" — от одного названия мороз по коже.

Все это так смахивает на работу ПРОМТофикатора, что единственной причиной, по которой нельзя утверждать это однозначно, является то, что есть еще на свете СОКРАТы и СТИЛУСы.

Все это удачно приправлено регулярными выпадами игры в десктоп. Итогом знакомства с этим "творением" можно считать появление надежды на то, что подобные "Фантазии" не будут возникать на нашем рынке. Хотя, увы, похоже, — это несбыточная мечта.

Люди, держитесь подальше от компакт-дисков с надписью "ПолнАстью на РускАм ЯсыкЕ".





Ну а теперь поговорим о вожделенном и долгожданном шедевре от iD Software — Quake 3: Arena. Вернее, о том, что осталось от этого шедевра современной компьютерной индустрии после того, как над ним потрудились ребята из компании RUS. Сначала — системные требования для нормальной игры: P3-600, 64Mb, 3D, 491 Mb на винчестере.

То, что переводчики из компании RUS совершенно не любят Quake 3: Arena, становится понятно после первых минут игры. Скорее всего, они сами в нее ни разу и не играли, иначе чем объяснить такую надпись на диске: "Представляет всевозможные виды сетевой игры (deathmatch, domination, capture the flag и т.д.)". Во-первых, "Domination" в Q3A и не пахло, "и т.д." тоже — Quake 3 в этом отношении сильно отстает от того же UT, в котором-то все это есть, и даже больше.

Что самое забавное, именно с этими "различными" видами сетевой игры наши RUSефекаторы и облажались — CTF в их версии просто не работает. Нельзя выбрать ни одну из 4-х карт — в меню их выбора на месте скриншотов карт находятся красные эмблемы игры, а кнопка "в бой" не работает. Такой баг просто затмевает все остальные недочеты перевода, которых в игре, впрочем, предостаточно.

Самое отвратительное — это, конечно же, озвучивание. Голоса доносятся как будто из колодца или металлической трубы. Такое издевательство способен выдержать далеко не каждый. Тем более, что сообщения выдаются не всегда по делу. Так, совершенно нет русского аналога фразы "you have tied for the lead", означающей равный счет, вместо нее говорится "вы потеряли лидерство", что совсем неправильно. Слова "you win" оставлены английскими — видимо, для того, чтобы пользователь русской версии все-таки понял, как много он теряет с русской озвучкой.

Появляющиеся на экране надписи также в меру бестолковые, вот как примерно выглядит сообщение о заработанном фраге: "Ты захватил Ranger, 1-е вместе с 10". Означает оно, что вы убили Rangr'a и занимаете сейчас 1-е место, обладая 10-ю фрагами. При чем тут "захватил" — непонятно.

Меню переведено еще более-менее пристойно, и вообще это довольно редкий случай, когда названия оружия на русском языке не раздражают. Но несколько претензий все же есть. Во-первых, это шрифт: английские слова, например, имена ботов, написаны частично с использованием русских букв. Так, вместо MYNX написано "МУНХ", а вместо RANGER — "ГАНБЕГ". А в меню "Игра" названия четырех пунктов вообще переводить не стали, просто пронумеровав их. Тоже мне гениальная задумка, совсем обленились, скоро уже главное меню будут не переводить, а циферки ставить.

В общем, дальше знакомить с ляпами в игре я вас не буду. Признаюсь честно, что сам долго в нее играть не смог и быстро вернулся к оригинальной версии.

Еще одна игра, попавшая мне на глаза — The Sims.

Ситуация из ряда: грешно смеяться над убогими... Сплошной стилус — от начала и до конца. "Седьмой волк" в своем репертуаре. Иногда просто диву даешься, как у локализаторов хватило совести продавать такое, поэтому очень даже понятно, из-за чего на обложке нет никаких данных о производителе (но нас-то не проведешь). Играть в это просто нельзя, сами прикиньте, много ли вы поймете из следующих текстов.

Вот описание работы (полицейского): "Значек, оружие и изменение кладбища. Так как вы требуетесь, чтобы снабдить ваш собственный firearm и униформы, это не уезжает много в вашем конверте платы".

Или из описания работы врача: "...Плата не будет высока, но вы поможете намного менее удачливому Simatizens через сломанные кости, беременности и корь...". Как тонко подмечено, действительно, встречаются в жизни такие люди, которым очень хочется помочь "через поломанные кости" (к примеру, авторам такой русефекации). А насчет помочь забеременеть... Тоже бывает, хотя теперь понятно, что есть особи, которым во имя спасения генофонда человечества категорически нельзя размножаться.

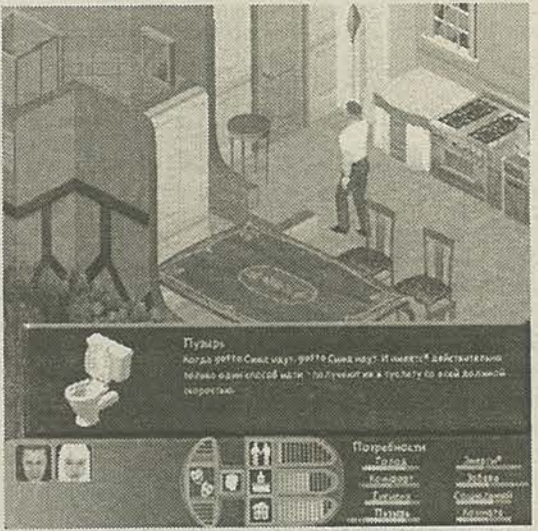
Если думаете, что в таком же стиле сделано и все остальное, то вы правы только наполовину, потому что как раз половину текста переводчики и не трогали. Так, описания всех вещей, которые можно купить, полностью на английском, а большинство сообщений, к примеру, о приеме на работу или прибытии машины, странно сочетают в себе оба языка, причем понять можно только ту часть, что не была "обработана". Также совсем "не испорчены" и многие другие важные части игры: варианты разговора, звонка по телефону и вообще любого действия выбираются на английском. Зато перевели пояснения к полоскам, показывающим удовлетворенность вашего Сима в главных потребностях. Не могу удержаться, чтобы не привести пример перевода.

Пузырь (это, так сказать, малая и большая нужда одновременно): "Когда gotta сима идут. Gotta сима идут. И имеется действительно только один способ идти — получают их к туалету со всей должной скоростью". Тут переводчики правы, как приспичит такая gotta, полетишь к туалету с любой "должной скоростью".

Гигиена. "Душ или ванна всегда хороши для грязного Сима. Рука, моющая после грязных действий также позволяет держать гигиену высоко". Что за грязные действия такие и как быть с очисткой совести после них?

Энергия. "Не имеется ничего вроде сна хорошей ночи чтобы восстановить ослабевающий брусок энергии. Для краткосрочного устанавливают, пробуют дремоту на кушетке или горячем кубке кофе". Почти понятно, вот только интересно, пробовал ли человек, разрешивший печатать такое, поспать на кубке кофе? Хотелось бы на такое взглянуть, главное, чтобы кофеек погорячее был.





В английской версии The Sims переключения между первым и вторым этажом дома производятся кнопками "First story" и "Second story". Как, думаете, это переводится здесь? Конечно же, как "первая и вторая истории", откуда машине, переводившей это, знать о двойных значениях слов.

Думаю, никаких выводов на этот раз писать не требуется, что это за поделка, вы и сами поняли. В защиту же диска можно сказать только следующее: английская версия игры, представленная на нем, ничем не отличается от таковой на дисках "English Version". Она же и ставится по умолчанию, а русефекация с помощью патча производится позже, чего я вам ни в коем случае не советую. Купите лучше словарик.

И в завершение — Indiana Jones and the Infernal Machine: 2 в 1.



На коробочке скромненько так написано: "Без потери качества, 2 в 1", "Русская и английская версии". Не знаю, не знаю... Слово качество при описании этого диска, по-моему, неприемлемо. Да и сами его авторы, трудящиеся в поте лица локализаторы из "7-го Волка", похоже, сами это отлично понимают, поэтому не оставили на нем ни одной своей подписи.

А две версии запихнуть на один диск было очень просто, так как текстовые файлы занимают очень мало места, а кроме текста, в ней ничего и не переведено. Таким способом можно было сделать даже не две, а несколько десятков версий на любых языках. Представляете себе надпись: "Полный чукотский перевод".

Кстати, о чукчах (да простят меня жители Анадыря), точнее, о наших переводчиках. Это же надо было так изуродовать текст! Перевод полностью сделан подстрочником, причем попыток хоть немного его очеловечить не заметно. В результате понять что-либо совершенно невозможно, ей-богу. Только по обрывкам фраз можно догадаться, о чем идет речь, но узнать все тонкости сюжета никак не выйдет.

Выручает только речь персонажей, до которой кривые ручонки локализаторов добраться не успели (ничего, нас еще ждут диски, в названиях которых будут упоминаться названия различных драгоценных металлов). Главное, сконцентрироваться только на голосах и не обращать никакого внимания на появляющиеся вверху экрана буквы. Хотя... зачем в таком случае вообще ставить русскую версию, зачем вообще покупать этот диск?



Не ради же переведенного на русский язык игрового меню, появляющегося после нажатия на кнопку Esc (другого меню в игре просто нет). С кнопками Load, Save и Exit все бы и так разобрались, да и с настройками управления тоже.

А появляющиеся между выполненными миссиями окошки в английской версии не удивляли бы игрока странными заголовками, наподобие: "Йозбрахввц! Ивава законкена" и "Вавка Унбу". Может и вправду здесь не только две версии на одном диске, а намного больше, только они слегка перепутаны...

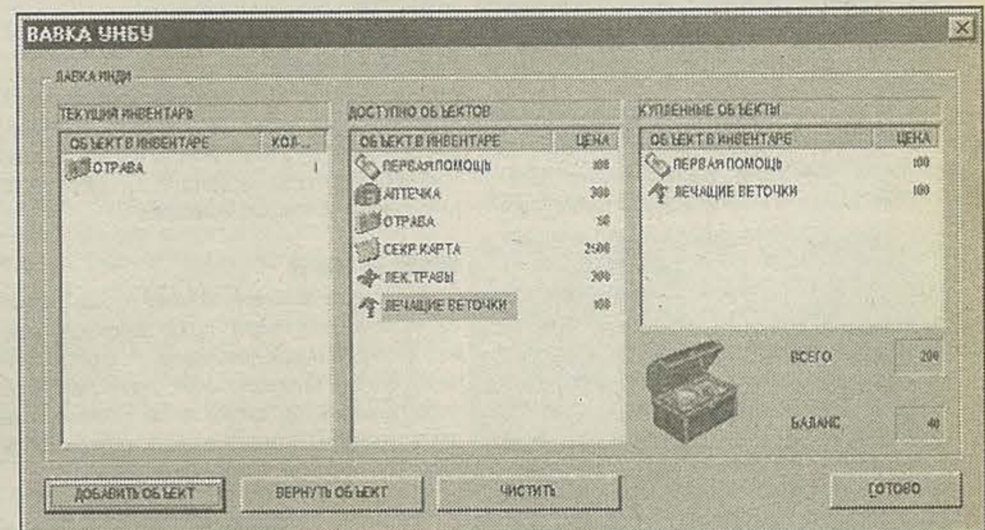
Так что такую русскую версию я никому не советую покупать, даже людям с очень слабым знанием английского. Покупайте оригинальные версии и учите язык, тем более, что одно другому помогает.

Вот, собственно, и все на сегодня. Присылайте свои материалы со всевозможными казусами и ляпами, которые вы заметили в какой-либо русефецированной программе.

Я обязательно обо всем этом напишу. Мне интересно ваше мнение и ваш опыт.

По материалам Absolute Games
подготовил Андрей Антонов
artifact@mail.ru





солюшен к игре gabriel knight 3

Окончание. Начало в №1, 2

день 2. 17.00—22.00

Довольно сложная часть игры. Грейс перестает ползать по крышам и начинает проявлять свою гениальность и сообразительность. Прежде всего, она пытается выяснить, чем занимаются Ховард и Эстель. Сделать это можно с помощью стакана, прислонив его к двери. На первом этаже Грейс беседует с Симоной и подслушивает затем, о чем беседуют Габриел и Найт. Ненадолго к ним присоединяется и Маделайн Бутейн. В столовой нужно приветствовать Букелли и выйти из гостиницы.

На скамейке у входа одиноко сидит Эмилио База. Разговаривать он не хочет, поэтому Грейс идет в музей. На двери обнаруживается конверт с копией документа Le Serpent Rouge и чьими-то пальчиками. Отпечатки пальцев, как обычно, с снимаются с помощью заветной коробочки Грейс. Документ Ler Serpent Rouge нужно прочитать полностью.

В церкви Грейс изучает проспект, а затем заходит в офис священника Арно. Переговорив с ним, Грейс спрашивает его о портрете Дюка Лореина и комментирует шахматную партию. У выхода из церкви внимание Грейс привлекает статуя черта и четырех ангелов. Черт, он вроде как... черт, ничего особенного. А вот ангелы интереснее. О них, как, впрочем, и о черте, написано в проспекте. Нужно соединить ладони ангелов воображаемыми линиями, чтобы получился замкнутый четырехугольник (начать с нижнего ангела, потом правый, верхний, левый и снова нижний). После всех этих манипуляций следует вернуться домой и заняться сложнейшей головоломкой с компьютером.

Прежде всего, нужно ввести все, что накопилось у Грейс за это время: знаки, отпечатки пальцев. Затем добавить отпечатки пальцев к карточке Монтро. Попытаться отыскать в базе снятые с конверта пальцы и сравнить их с картотеками. Увы, ни один из жителей гостиницы не оставил таких отпечатков. Чьи же они?

Наконец, нужно заняться картой Маделайн. Открыв в режиме анализа (меню ANALIZE) файл MAP, нужно получить на экране ее изображение: справа будет мелкая карта, слева — карта в увеличенном масштабе, на которой можно разобрать географические названия. В режиме анализа на карту нужно нанести точки, для чего используется команда ENTER POINT в меню MAP. Грейс помечает Chateau de Blanchefort и церковь St. Mary Magdalen (в районе Rennes-le-Chateau, все церкви обозначены красными крестиками). Затем нужно нажать кнопку START ANALYSIS и на экране появлется линия между двумя точками, эта линия указывает на область Aquarius. Затем нужно проанализировать копии двух документов, которые Габриел раньше стащил у Ховард с Эстель. Компьютер сам указывает, в какой последовательности нужно подавать команды, так что в этой задачке ничего сложного нет. Во второй карте будет какой-то знак, если переверунть его (команда ROTATE SHAPE), Грейс узнает знакомый символ.

С картой Маделайн дела обстоят сложнее. На ней уже проведена линия. Теперь Грейс должна расставить точки на всех церквях. Их четыре: Renes-le-Chateau, St. Just et le Bezu, Bugarach, Coustassa. Для анализа этих данных еще мало — Грейс может убедиться в этом, если перейдет в главное меню и прочитает о Пифагоре и методике "квадратуры круга". Первый шаг решения задачи состоит в том, что на карту накладывается окружность (она выбирается в меню GRAPHICS командой USE SHAPE) и совмещается с четырьмя точками. Размеры и положение окружности можно менять. Второй шаг — пометить на карте точку Chateau de Serres и точку, где окружность пересекается с линией меридиана. Третий шаг — наложить квадрат на окружность и добиться того, чтобы окружность была вписана в квадрат. В заключение нужно добавить сетку — Грейс понадобятся команды FILL SHAPE, размеры 8x8, как в шахматах. Работа с компьютером завершена. К Грейс приходит австралиец Джон Вилкс, приглашает ее, напивается, а после говорит всякие непотребности. Впрочем, ладно. Вилксу и так скоро не повезет.

день 2—3. 2 часа ночи

Габриелу предстоит очень короткая ночная вылазка к дому Ларри Частера. Покинув потихоньку гостиницу, он берет свой Харвей и едет в Chateau de Blanchefort, а оттуда пробирается к дому Ларри. Посмотрев в окно, можно увидеть, что Ларри чего-то срочно дописывает, а затем выходит с лопатой, проходит мимо Габриела (слава Богу, не заметил) и закапывает что-то в земле. Габриел следует за ним и самостоятельно прячется. Когда Ларри уходит, Габриел выкапывает какой-то черный конверт и извлекает оттуда рукопись Ларри. С этой рукописи нужно снять отпечатки пальцев и просмотреть ее.

Вернувшись к месту парковки, Харвея Габриел видит, как мимо проносится седан, но не успевает за ним. Ну и ладно. В L'Homme Mort Габриел обнаруживает роющего яму Моузли. Подкравшись, Габриел заводит с ним беседу. Вернувшись в гостиницу, Габриел отправляется спасть и видеть свои кошмары.

день 3. 7.00—10.00.

Грейс встает очень рано и за три часа, пока Габриел после ночных бдений отсыпается, должна успеть многое.

Посмотрев на манускрипт Габриела и взяв ключи от Харлея, Грейс выходит из комнаты. Воспользовавшись стаканом, она подслушивает через дверь храп Моузли и, применив ключи, тихонько входит к нему в номер. Аналогичным образом, кстати, можно также прослушать комнаты Букелли и Бутейн. В комнате нужно проверить все сумки и матрас. Ничего не обнаружив, следует раскидать валяющуюся на полу одежду — там обнаруживается устройство Моузли, с которым он не расстается. В столовой сидят Ховард и Эстель. Перекинувшись с ними парой слов, нужно пойти в музей. По пути (хотя это совсем не по пути) нужно залезть на крышу, где обычно обитает Арно, и поговорить с ним. Музей уже открыт, и Грейс может купить три открытки с верхнего лотка. Покупать можно различными способами: брать открытки и потом оплачивать или щелкать бумажником по нужным открыткам. Поговорив с музейным работником и при большом желании снова посмотрев на экспонаты музея, нужно кое-куда съездить, а именно — в L'Ermitage. Прежде чем ехать, нужно стащить (Габриел подает Грейс дурной пример) бинокль. В L'Ermitage Грейс должна розыскать маленькую пещеру и втиснуться в нее. Внутри находится бумажка, которая очень скоро поможет в решении компьютерных задачек. Затем следует активизировать устройство и найти рядом с пещерой некоторую точку, которая является центром круга, нарисованного Грейс в своем компьютере. Как только такая точка обнаруживается, Грейс рисует крестик, по команде хватает лопату и начинает копать. Ничего нет! Ну и ладно.

Вернувшись в гостиницу, Грейс садится за компьютер и начинает решать новые задачи. Загнав в компьютер все три открытки, Грейс запускает их анализ. В двух из них обнаруживаются интересные закономерности, которые пополняют базу компьютера. А еще Грейс вспоминает, что вчера Вилкс показывал ей карту, на которой находился идеальный прямоугольник. Такой же прямоугольник можно нарисовать и в компьютере — две точки вверху и две внизу. После анализа картинка на экране меняется. Отложив на некоторое время карту, следует поискать в памяти компьютера и Интернете информацию о терминах SOLOMIN, SHEPHERDS, TEMPLE OF SOLOMON, ST. VINCENT, а заодно и все ссылки. Что-то начинает проясняться. На карту следует нанести еще две точки: одну в центр круга на местечко L'Ermitage, другую — на Poussin's Tomb. Снова анализ — и еще одна линия прочерчена на карте.

день 3. 10.00—12.00

Работа Габриела начинается с непродолжительного видеоролика, в котором участвуют трое — Габриел, Грейс и Моузли. Моузли достается сегодня. Выйдя из комнаты, Габриел обнаруживает, что в комнату Вилкса заходят Жен и Роксана. Почему? Габриел подслушивает разговор — оказывается, Вилкс не ночевал в номере. Уговорив Роксану, Габриел проникает в комнату и пытается выяснить, что же произошло. Он изучает окно, роется в матрасе и под кроватью, даже заходит в ванну — Вилкса действительно не было ночью в номере. Успокоив Моузли и сообщив ему интересную новость о своих вчерашних приключениях с Грейс, Габриел спускается вниз. Жен тоже ничего не знает о Вилксе. Габриел едет в L'Homme Mort, ибо надпись на плакате гласит, что L'Homme Morth — место мертвых людей; страшные подозрения, что Вилкс мертв. Пройдя по стрелке, Грейсу нужно подойти к тропинке, которая тянется куда-то вверх, но пока не доступна, и изучить следы о ее основания. Таким образом, открывается дополнительная локация. Забравшись наверх, Габриел обнаруживает Вилкса с перезанным горлом. Как и в прошлый раз, лужа крови находится немного в стороне. Обыскав Вилкса, Габриел забирает листок бумаги и прочитывает его.

Теперь можно посетить любимое место дам Ховард и Эстель (там тоже уже вырыта яма — не дают покоя сокровища) и местечко Poussin's Tomb, где медитирует Эмилио База. В гостинице Моузли, нагло ухмыляясь, что-то выносит из комнаты Габриела и Грейс и запирается у себя в комнате в компании Маделайн. Габриел проверяет комнату, сканирует отпечатки Ларри Синклера и едет к нему в дом. Хотя Ларри не хотелось видеть Габриела у себя, ему придется-таки рассказать и о манускрипте, и об украденном ребенке, о Монтро. Вернувшись в гостиницу, Габриел поднимается на второй этаж, и в тот момент, когда он открывает дверь в свой номер, выходит Маделайн с кипой газет. Проследив с помощью камеры за ней, можно увидеть, как открывается дверь Букелли, оттуда появляется любопытный нос хозяина номера. Ну что за гостиница — один следит за другим и все подозревают друг друга. В номере Габриела нужно расспросить у Грейс, что она узнала из манускрипта, а заодно сообщить об очередном убийстве.

В заключение приезжает принц Джеймс, и Габриел уходит, предлагая Грейс решить до конца задачу с картой.

день 3. 12.00—15.00

Ненадолго покинув гостиничный номер и проследив камерой за перемещениями по этажу, можно увидеть, как Букели стащил что-то у Маделайн и заперся в своей комнате. Воспользовавшись стаканом, можно убедиться, что в комнате Маделайн действительно никого нет, а Букелли шелестит газетами.

По возвращении Грейс продолжает биться над картой. Включив ноутбук Грейс обнаруживает новое почтовое сообщение, в котором содержится информация TEMPLE OF SOLOMON. Письмо дает ответ, как нужно разделить изображение на карте, чтобы отыскать местоположение Holy of Holies. В письме указаны примерные пропорции храма. Воспользовавшись этой информацией, Грейс наносит на карту четыре точки: две на пересечении третьей горизонтальной сверху линии с четвертой и шестой вертикальной и две на пересечении седьмой горизонтальной линии и четвертой и шестой вертикальной. После анализа получается квадрат. В центре верхнего маленького квадрата Грейс ставит еще одну точку. Это центр Holy of Holies. Результаты записаны на бумажке. Но из-за мучительных раздумий начинает болеть голова, и Грейс спускается вниз, чтобы поговорить в столовой с парочкой Ховард и Эстель, а затем на Харвее смотаться в найденные локации. Сначала в хексограмму (см. по карте) рядом с местечком The Site. Здесь колючая проволока под током и больше ничего. Во втором "хексограмме" срабатывает прибор Моузли. Грейс обнаруживает засыпанный камнями проход в небольшую пещеру, а рядом кепку Вилкса. Воспользовавшись лопатой, Грейс разгребает камни и находит записку. Изучив ее, Грейс едет в Rennes-le-Bains, где в таверне пьянствуют Моузли и Габриел. После короткого диалога Грейс едет в местечко The Site, но поскольку оно не доступно с дороги, останавливается в знакомом Chateau de Blanchefort. Перейдя через мостик, Грейс приближается к горам. Здесь она должна воспользоваться координатным устройством и отыскать 2 градуса 19' и 39'' секунд долготы и 42 градуса 56' 06'', иными словами подойти к скале справа. Нужный участок Грейс помечает крестиком. Можно попробовать раскопать, но скалистая почва не дает Грейс такой возможности. Перед тем как вернуться, Грейс обязательно должна взять записку, прикрепленную на дерево и прочитать ее содержимое.

Поднявшись на руины Chateau de Blanchefort, Грейс следует воспользоваться биноклем и посмотреть на оранжевую гору. Рядом с ней остановился мопед Букелли. Надо бы проверить это место. Но пока Грейс не уехала, следует также бросить взгляд на гостиничный город и узнать, где находится Маделайн (с ней по возвращении можно поговорить). У оранжевой скалы (на карте появляется местечко Orange Rock) нужно найти участок, где недавно копали, и вырвать манускрипт Ларри Синклера. Тут же (хотя эту операцию можно проделать и позднее) нужно снять отпечатки пальцев — их три на обложке.

Добравшись до гостиницы (напоминаем, можно свернуть в Tour Magdala и перекинуться парой слов с Маделайн), Грейс входит внутрь и встречает Джеймса, которого интересует, где Габриел. Грейс не выдает секретов, и Джеймс уходит. Грейс же может поговорить с Эмилио и подняться в свою комнату. Снова предстоит работа с компьютером.

Грейс следует найти несколько слов MAGI, BLOODLINE, OSIRIS и прочитать соответствующие тексты, затем ввести отпечатки пальцев в компьютер и проверить подозрения Габриела о том, кто мог выкрасть манускрипт. Для этого нужно войти в режим SUSPECTS, открыть последовательно файлы BLD1_PRNT, BLD2_PRNT, BLD3_PRNT и сравнить их с уже имеющимися в базе.

Затем нужно ввести в компьютер слово SUM (если это еще не сделано) и перевести его с латинского на английский. Получается "I AM". Затем нужно изучить файл ARCAD_TXT, перевести его на английский и ввести недостающее слово SUM. Получится фраза "I am also (even) in Arcadia". Запустив анализ анаграммы (команда ANAGRAM PARSER), Грейс должна указать в списке слова ARCAM (TOMB), TANGO (I TOUCH), DEI (GOD). Таким образом, фраза декодирована.

После можно снова погрузиться в изучение документа Le Serpent Rouge, дабы понять, что делать дальше, а можно просто открыть карту в режиме анализа и ввести несколько точек: одну в Perolles, вторую в Chateau de Serres и еще несколько между ними по изображению (см. карту). Анализ данных дает ответ на еще одну загадку.

Можно закончить работу с компьютером и принять сообщение Моузли о том, что Габриел всех зовет в столовку на совещание.

день 3. 15.00—18.00

Эта часть игры начинается с обсуждения манускрипта. Габриел нуждается в Вашей помощи, поскольку только вы можете правильно указать на последовательность краж. Очень несложная задачка. Выбрать MOSELY, MADELINE BUTHANE, VITTORIO BUCHELLI. А на реплику Грейс указать BURTING IT. Карты раскрыты — Габриел рассказывает, кто он, все признаются ему, что никто ничего не видел, не слышал и не знает. На этом брифинг заканчивается. Габриел поднимается в свой гостиничный номер и обсуждает с Грейс расследуемое дело, а после идет на Villa Bethania к Джеймсу (ориентируйтесь по указателям).

Постучав в дверь, Габриел входит и беседует с Джеймсом. Нужно обсудить все темы, и тогда Габриел самостоятельно выходит. Нужно проверить Арно, который, как обычно, наблюдает за птицами, и съездить в любимое место Ховард и Эстель. Эстель по-прежнему копает. На обратном пути, прежде чем уехать, Габриелу нужно получить отпечатки пальцев Эстель. Они есть на бутылке в кузове мопеда. Теперь можно взять Харвей и отправиться в Chateau de Serres.

день 3. 18.00—21.00

Предпоследняя миссия в игре и довольно короткая по совершаемым действиям. Включив компьютер, Грейс получает новое почтовое сообщение, в котором узнает о символах с робы Монтро. Они ясно указывают на вампирскую сущность винодела. Спустившись вниз, Грейс болтает с Моузли, Бутейн и Букелли узнает у Симоны, не появлялся ли Габриел (увы — нет), а затем спрашивает у Эстель о египетских артифактах. Грейс и Эстель поднимаются в комнату, и Эстель обменивает одну фотографию на копию Le Serpent Rouge.

Грейс нужно спуститься на первый этаж и проследить за Эмилио, который направляется на кладбищенский дворик церкви. По возращении в гостиницу, Грейс стучится в номер Эмилио База и слушает длинный рассказ о рождении вампиров.

день 3. 21.00—полночь. Финал.

Заключительная часть игры начинается встречей Габриела, Грейс, Моузли, Эмилио и Месми (слуга Джеймса). А после Габриел, Моузли и Месми входят в подземный замок. Уже страшно! Первая задача — шахматная. Нужно пройти по шахматной доске и не свалиться в пропасть. Обсудив все, что можно, со спутниками и сообщив Грейс в переговорное устройство о проблеме, нужно обойти шахматную доску так, как ходит конь (то бишь буквой Г), посетить все клетки с изображениями мечей и в конце концов оказаться в точности у двери с изображением круга. По-моему, эта самая простая задачка в игре. Рекомендую сохраниться перед тем, как прыгать, и вникнуть во все ловушки, которая преподносит задачка. Открыв дверь, Габриел оказывается перед кругом, а перед летает маятник с острым лезвием. Если понаблюдать за кругом, то можно замети[illegible] ность, в чем по[illegible] движение лезвия с[illegible] момент, ко[illegible] да лезвие входит в отсек слева, мимо прокручивается очередная фигура, нарисованная на пластине. Габриелу нужно запрыгнуть на квадрат перед фигурой и в тот момент, когда лезвие приближается, запрыгнуть на него. После (записавшись, чтобы не повторять прыжки), спрыгнуть на постамент.

У Грейс нужно спросить, что, собственно, делать, она ответит загадочно — "вечность", "плодородие", "совершенство". Ситуация такова: нужно выбрать из нескольких золотых слитков три и поместить их на весы. Вечность — это знак математической бесконечности, плодородие — это яйцо, а совершество — это гранат. Постамент опустится, и Габриел пройдет в следующую комнату.

Здесь нужно исследовать ниши и с помощью Грейс перевести все доступные фразы. Взяв кожанную, темную перчатку, нужно подойти к нише с двумя чашами. В одной пылает огонь, в другой — лед. Посмотрев на первую, нужно извлечь из огня камень и отдать его статуе демона. На одной из ниш появится новое сообщение и новая задача. Воспользовавшись переводом Грейс, нужно проверить два зеркало, а затем повернуть стрелку на камне в нише влево (щелкнуть по стрелке на камне и указать команду TURN LEFT). Затем снова зайти на зеркало, где Габриел выглядит стариком. Откроется проход, куда Габриел автоматически проследует.

В новой комнате с двумя мостами его догонят Моузли и Месми (интересно, как они добрались).

Навстречу выходит троица вампиров, но главную опасность представляют отнюдь не они. Габриел проникает за световую завесу и встречается с самим Монтро. После короткого разговора Монтро вызывает демона, и начинается крутой action. Быстро спросив у Грейс (с помощью кнопки RADIO из панели опций) о демонах, как их уничтожить, Грейс сообщает два факта: у каждого демона есть одно слабое место, демоны, погибая, забирают с собой тех, кто их вызвал. Соображать надо быстро. Щелкнув по саркофагу, Габриел запрыгивает на него и может сразить демона, применив свой талисман, а затем полоснув ножом по горлу. А на этом, собственно, игра заканчивается.

И когда же встреча с Габриелом произойдет снова. А с Грейс?

Сергей Лосев

mtg — продвинутая тактика

Мы продолжаем наше знакомство с популярной карточной игрой Magic the Gathering. Сегодня мы расскажем вам про таинственное волшебство, вызывающее священный трепет у многих игроков, посещающих пока немногочисленные турниры, проводимые у нас в Минске (к сведению: турниры проводятся в клубах "Черный Дракон" и "Белый Дракон").

Итак! Знакомьтесь: BLUE CONTROL.

Синий цвет маны — энергия, добываемая магами из безграничных небесных, океанских и морских просторов. Она дает возможность повелевать ментальной энергией, силами воздуха и воды. Если вы любите, чтобы у вас всегда спрашивали: "Можно я...?" — то это ваш цвет! Разберем принцип действия синих колод немного подробнее.

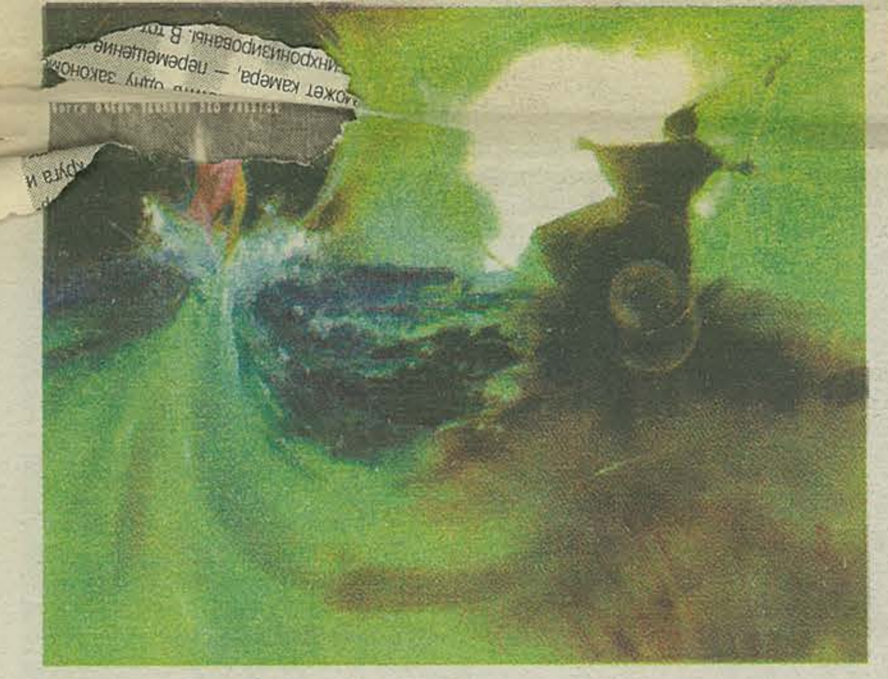
Агрессия никогда не была присуща синему цвету. Ужасные Огненные Гиганты и Двухголовые драконы, сметающие все на своем пути, есть способ слишком грубый и прямолинейный. Основная сила Синей Магии состоит в том, чтобы противник не смог вызвать ни одного существа, не произнести ни одного заклинания. Именно в этом основная сила ментальных магов. Для этого в их арсенале насчитывается великое множество заклинаний, называющихся Counter Spells — Контр Заклинание. Огромное преимущество такого вида магии заключается в том, что всего за две или три маны синего цвета вы можете предотвратить появление существа, стоящего пять, шесть и даже более пунктов магической энергии. Если же нежелательный перманент противника все-таки попал в игру, то у синего цвета существует еще несколько замечательных способов справиться с этой бедой. Наилучший из них — Взятие под контроль.

Заклинания типа Control Magic, Abduction, Treachery позволяют вам завладеть практически любым существом, будь то Демон Бездны, Ангел Света или Золотой Дракон. Именно в этот момент ваш противник пожалеет, что, с таким трудом прорываясь через Контр Заклинания и разыграв почти все свои карты, он все-таки смог призвать на свою защиту существо, которое должно было принести ему победу, но обернулось фатальным поражением. Вам понравится выражение лица вашей подруги, когда ее любимый Архангел, верно защищавший ее от других противников, вдруг нанесет предательский удар в спину!

Надо сказать, что под контроль можно брать не только существа противника, но и его артефакты, земли и даже глобальные заклинания (Enchantments). Для этого отлично послужат заклинания Confiscate, Steal Artifact, Steal Enchantment. Иной способ воздействия на назойливого врага — Возвращение его перманентов обратно в руки с помощью заклинаний Unsummon, Curfew, Boomerang, Evacuation. Опять же всего за одну-две синие маны вы можете изгнать с поля боя существо, которое обошлось вашему оппоненту в 5-6 и более пунктов и при входе в игру заставляло его пожертвовать, например, несколькими землями. В таких случаях Контр Заклинание лучше придержать, а использовать возвращающее заклинание — пусть тренируется. Это дает вам преимущество как минимум в количестве магической энергии и тормозит развитие противника на целый ход.







Есть в арсенале у Синего цвета еще один тип заклинаний, позволяющий сдерживать противника достаточно эффективно (хотя, по моему мнению, это все-таки довольно сложное решение проблемы). Своего рода парализующий эффект на земли, артефакты и существа противника оказывают заклинания типа Mind Games, Opposition, Somnophor, Exhaustion, Turnabout и многие другие.

С помощью подобной магии можно "тапать" перманенты противника, т.е. вводить их в состояние, когда они не могут использовать свои свойства, ходить в атаку и прочее.

Обо всем этом можно говорить до бесконечности (я сам большой фанат синего цвета), но хорошего понемножку. Переходим к обещанной в прошлом номере колоде "Проклятие Времени":

TIME CURSE

Spells	Creatures	Lands
4 — Counter Spell	2 — Air Elementai	17 — Islands
1 — Mind Games	2 — Somnophor	
2 — Exhaustion		2 — Thieving Magpie
1 — Turnabout		2 — Wall of Tears
1 — Time Warp		2 — Wind Drake
2 — Mana Leak		
1 — Telepathy		
1 — Undo		

В этой колоде 4 обычных Контр Заклинания (Counter Spell) и два заклинания (Mana Leak), заставляющих врага доплатить три бесцветные маны за произнесенное заклинание. С их помощью вы сможете на первых этапах сражения останавливать назойливых существ противника еще до того, как они смогут войти в игру, тем самым не давая им ни одного шанса атаковать вас! Так что если ваш оппонент победно заявит "Вызываю Огненного Элементала", можете, улыбнувшись, ответить: "Ты забыл попросить разрешения..." и произнести Контр Заклинание. Также может очень удивить вашего оппонента заклинания Time Warp и Exhaustion. Time Warp дает вам право дополнительного хода вне очереди, в то время как ваш враг сидит и смотрит, как вы вновь идете на него в атаку и произносите в два раза больше заклинаний, чем он:). Exhaustion же, наоборот, не позволяет вражеским существам и землям разворачиваться в течение его следующего хода, а если он не может атаковать и произносить новые заклинания из-за отсутствия маны, то вы вновь опередите его в развитии на один ход, а это в MTG — немаловажно.

После нескольких игр с вами ваши противники научатся спрашивать разрешения, чтобы сыграть очередное заклинание, но вы не дадите им его, потому что не можете так просто отдать победу в их руки!

В следующем номере мы постараемся предложить вашему вниманию интервью с несколькими самыми известными игроками в MTG в городе Минске. А также вас ждет продолжение описания простых колод для начинающих игроков. На сей раз это будет колода красного цвета Goblin Assault.

[MTG]Orlando

Интересная информация для постоянных игроков в MTG.
Знаете ли вы, что в Urza Destiny должен был быть не совсем обычный ангел?
Вот его характеристики:
Free Angel, 4WW
Summon Angel,
White 3/3
When Free Angel comes into play Untap up to six lands.
Flying, Attack does not cause Free Angel to tap.

Его убрали в последний момент, посчитав, что это дает слишком большое преимущество бело-синим колодам. Но самое интересное, на мой взгляд, это то, что место этой карты заняла другая (сейчас очень даже известная) — TREACHERY. Лично мне такая замена очень даже нравится:).

bonus pack

Сегодня мы публикуем вопросы ко второй викторине нашей рубрики Bonus Pack. К нашему сожалению, вопросы к первой вызвали у вас, наши дорогие читатели, некоторые затруднения. Поэтому мы решили перенести подведение итогов по ней на следующий номер — так что у вас есть все шансы получить призовой компакт с Quake III Arena.

Что касается вопросов к нынешнему номеру, то все ответы на них можно будет узнать всего лишь один раз, внимательно прочитав нашу газету. Думаю, что награждение самых внимательных и наблюдательных читателей будет вполне резонным. Первые три из вас, кто правильно ответит на вопросы викторины, получат по компакт-диску. Спонсор викторины — торговая точка у ТД "Немига".

Итак, непосредственно вопросы:

1. Как узнать количество FPS на вашей машине?

2. Какая компания является издателем третьей части "Аллодов" за пределами СНГ?

3. Сколькими классами магии будет обладать волшебница из второго Diablo II?

4. Какая раса была выбрана для создания демонстрационной версии WarCraft III?

5. Что означает слово "Ронин"?

Еще раз повторю, что все ответы на поставленные вопросы можно найти на страницах газеты, которую вы держите в руках. Дерзайте — удача улыбается смелым. Призы уже ждут своих обладателей у нас в редакции. Поспешите — они могут стать вашими.

Андрей Антов, artifact@mail.ru

ВИРТУАЛЬНЫЕ РАДОСТИ

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г. Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77—443. Тел./факс (017) 234-63-11.

Рекламный отдел (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.
Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости". E-mail: vr@nestor.minsk.by.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель.

Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Алексей Крученок. Компьютерная верстка Александра Воронецкого.
Подписано в печать 14.03.2000 г. в 18.00. Тираж 10.450 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии издательства "Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 1310.